全省電腦經銷商
書局及統一超商均售

NT$80元 HK$30元

軟體世界



更方便的複製術
永久的NPC隊員
Lord British的末日
吞食天地—好狗不擋路
三國演義—君主捉拿法
俠影記偷懶法
讓銀河飛將說中文
MODEN淺談
〈遊戲獵人〉
太平洋空戰英雄・魔水晶
楚漢之爭2・隋唐群雄傳
沙丘魔堡・匕首疑雲
夢幻島嶼・諜報飛龍
暗黑傳說・黃昏雙鏢客
閒閒傷腦筋—則所謀殺案

太平洋空戰英雄新手上機篇
魔水晶新手上機篇
暗黑傳說新手上機篇
印第安那・瓊斯—亞特蘭提斯之謎
～雙人模式攻略提示篇
銀河飛將II—帝國逆襲
～特別任務2攻略心得篇
意外的訪客完全攻略

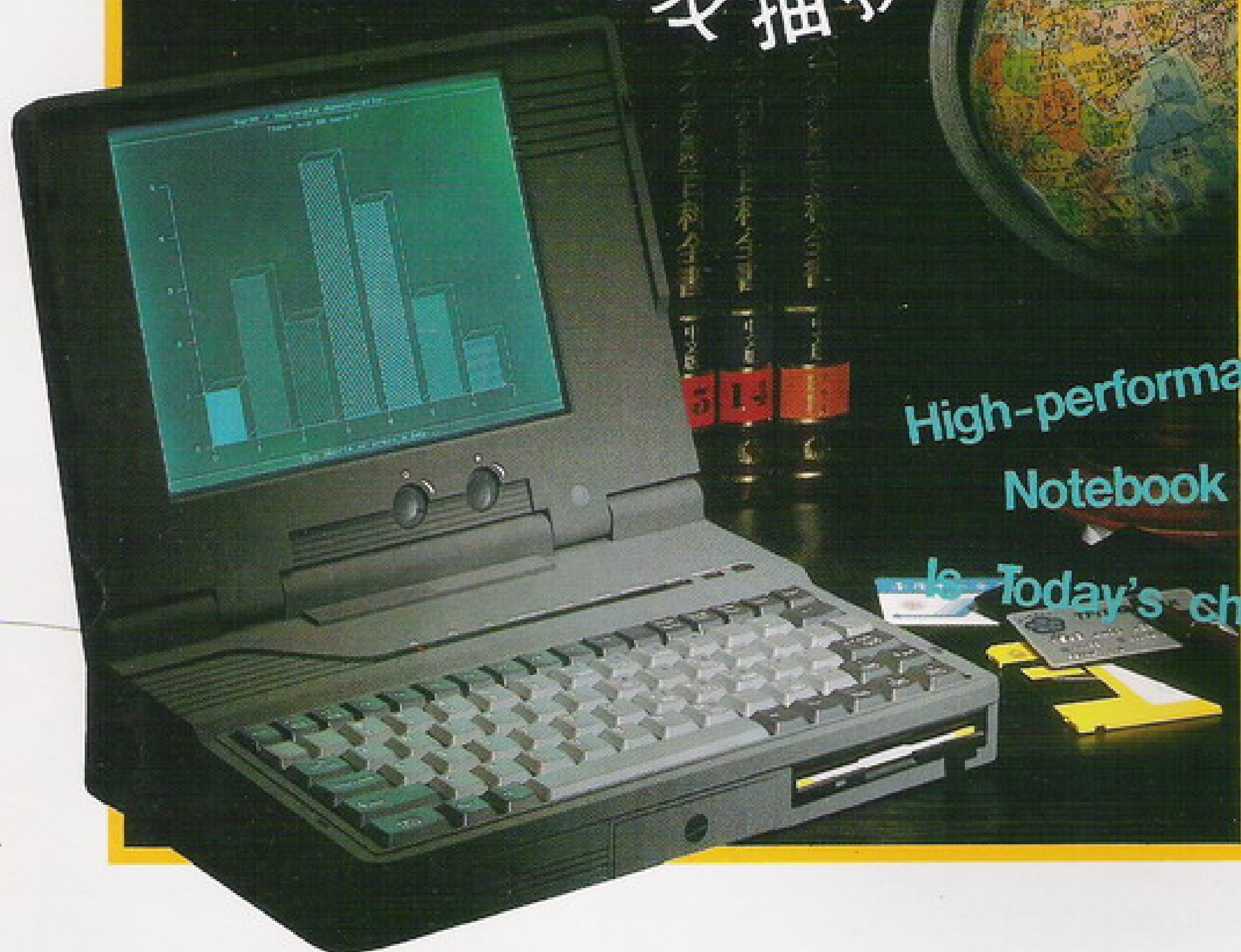
42
1992年—9月號
PC Game最新情報

亞洲電腦

真正32位元省電電腦及抽換式硬碟

ANB-386SL

Notebook



強力推薦十五大新概念設計

獨孤九劍

一、採INTEL 386SL-25省電式(LOW POWER)新型CPU
二、貼心配備2.5吋60MB可抽換式硬碟，亦可選購80MB至200MB硬碟。
三、附加最新FLASH MEMORY(快閃記憶體)技術，經由磁碟機存取方式，增加BIOS版本更新功能。
四、超然快取記憶體64KB CACHE S-RAM設計，增強執行速度，使其靈巧敏捷。
五、已內建FAX/MODEM插座，可避免外接式之不便。
六、新概念100PIN外接擴充匣 PORT 可搭配一般桌上型電腦週邊介面，使其精巧外又屬高性能機種。
七、嶄新10吋CCFT背光式LCD(液晶顯示器，擁有64層灰色階，內建VGA CARD解析度高達800＊600)
八、全功能80/81-KEY中英文鍵，採日本ALPS KEYSWITCH，突破傳統薄膜式，採最新平滑機械式設計，觸感特佳更符合人體工學。
九、附置電池需充電時即自動發出"嗶嗶"警示聲，避免斷電之損失。

精湛六式

1. 精湛型人工智慧自動省電管理系統，四大省電系統設定功能(LOCAL STANDBY MODE/GLOBAL STANDBY POWER MODE/SUSPEND MODE/BATTERY LOW MODE)充分達到省電最佳狀態。先進式12V電池組設計，在省電系統運作下，使用時間可高達10小時左右。
2. 特裝置POWER/HDD/BATTERY/CAPS LOCK/SCROLL LOCK於面板上面板上之顯示燈。
3. 卓越性溫度感應器，若主機超過55℃時，可自動調整速度以達降溫，可延長機器使用壽命。
4. 人性化省電系統可自行變更設定參數，充分發揮人機效益，專屬於您的豪華配備。
5. 獨特COVER CLOSE覆蓋式電源關閉感應警示功能，可避免電源未關，進而達到節省電力。
6. 新型省電按鈕式操控，可立即進入完全省電狀態，不須關機而能立即處理其他事務。

編輯室報告

晃眼，暑假已經快結束了，想必各位讀者在炎炎夏日中，遊戲一定玩得非常痛快。強片連連，各位讀者一定是一邊努力打工，一邊努力買 Game，這種精神眞是可敬可佩！

創世紀 7 一黑月之門攻略單行本，經過多方資料的收集及細心的製作，即將在本月份與各位讀者見面。此次攻略單行本取得 ORIGIN Systems, Inc. 正式授權，其詳細的內容及參考資料，必定讓您的征戰之路通行無阻，絕不是其他攻略本所能替代的。其詳細內容請參閱本期雜誌封底，錯過可惜！本社目前正在籌備創世紀 7 一黑月之門特別篇，內容特別，暫不透露。凡擁有創世紀 7 一黑月之門攻略單行本的痴狂級玩家都將有此項特別的機會。另外地下創世紀：冥河深淵攻略本亦製作當中，本社會以最快的速度推出，敬請期待。

在您玩過銀河飛將系列後，是否想換點口味？銀河飛將外一章一**商場戰將**（P.23），全新的劇情及介面，必能滿足您的需求。

此次**百戰天龍**（P.32）有數個非常好用的小技巧，千萬別錯過了！

好遊戲不多，**太平洋空戰英雄**就是其中一個，此次的**新手上機篇**（P.36）爲您補習飛行及戰鬥技巧。努力的飛，千萬別成爲讓人悼念的英雄！

印第安那·瓊斯又來了！經過了這麼多年，他的魅力依然不減。本期刊出他與 Sophia 在亞特蘭提斯的冒險過程（P.45），印第安那·瓊斯的影迷可千萬別錯過了！

銀河飛將 II 一帝國逆襲終於接近尾聲了，此次在**特別任務 2**（P.56）爲您做個結束，曲折離奇的內容可千外別錯過了！

本期的**間間傷腦筋**又要讓您大傷腦筋了。這次的廁所謀殺案將考考您的推理能力，找出萊里的死因，記得在上廁所時好好推敲一番，但可別蹲太久了，別人可是會抗議的！

楚漢之爭 2 一赤龍反撲由於在設定硬體配備中比較特別，所以可能有些玩家會遇到一些問題，所以請注意**遊戲獵人**（P.83）中的注意事項，以免無法進行遊戲。

在征戰銀河飛將多年之後，您可有想過在遊戲當中聽到自己的聲音，想都沒想過吧？本期讓**銀河飛將說中文**（P.105），將讓擁有聲霸卡的人達成這個願望，沒有聲霸卡的人也不用失望！軟體世界即將推出的**魔奇金霸卡**（P.28）將可達成您的願望，合理的價錢，強大的功能，將讓您難以抗拒！

本期的**千里一線牽一BBS**（P.108）爲您介紹各類 MODEM，對 BBS有興趣的讀者可要觀看仔細，做爲購買 MODEM 的依據。由於林老師庶務繁忙，本期的**電腦繪圖教室**已經是最後一堂課了。不過各位讀者先不用失望，目前本社積極「慫恿」林老師出書，如果各位讀者想要早日見到這本書，請和本社一起來「慫恿」林老師，以造福人群。

本期塡擠，不吐不快、音樂教室、電腦遊戲精品回顧，暫停一次，敬請各位讀者見諒。

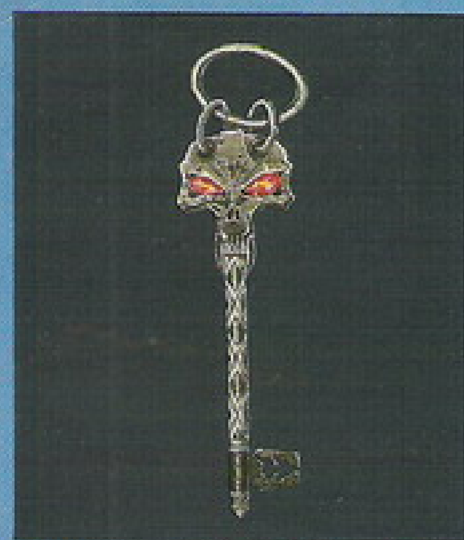
軟體世界 目錄

編輯室報告

NEW FILES

強片預告

國外報導



Key to the Black Gate
創世紀7—黑月之門
攻略單行本問世

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／陳道
編輯／沈懿慧、陳禮英
陳婉君、曾昭奇
廖鴻嘉
資料處理／曾玉琴
美術主編／呂淑瑛
美術編輯／郭美玲、葉秀娟
劉信宜、李漢成

編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥
劉 璞、王淑美、楊淳妃
美術支援／
林殷熙、黃文鵬、孫榮隆
李孟花、郭淑芬、林慧玲
特約作家／
吳謙諒、李莉莉、陳宗甫
黃振倫、郭宗勳、朱學經
卓挺然、鍾凱文、吳海境
徐國振、劉與澤、吳忠晉
朱孔林、葉明璋、劉昭毅
李永治、羅國宏、傅鏡暉
蘇經天
駐美特派員／亞佛列德

發行所／軟體世界雜誌社
社址／
高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／高雄郵政28之34號
法律顧問／
遠東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／
創意電腦照相排版公司
製版印刷／
松雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段77號

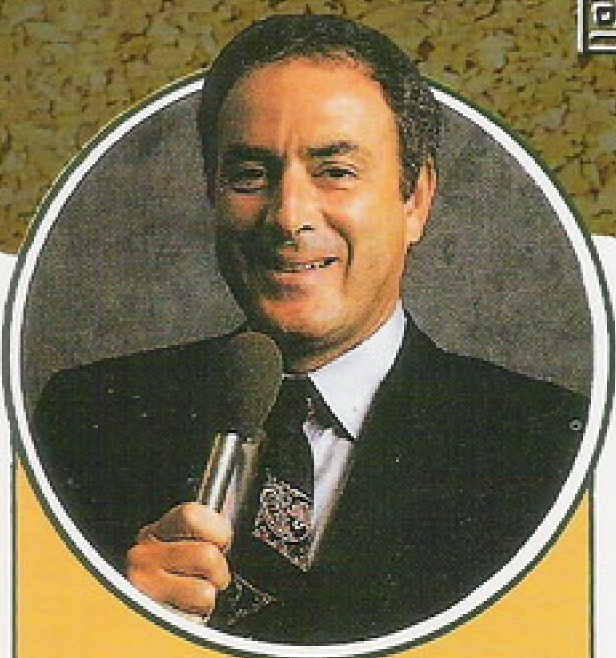
中華民國78年4月創刊
每月8日出刊

1992 **9** 月號 **42**

中華郵政南臺字第 525 號執照登記為雜誌交寄
行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第8603號

中華奧運棒球隊奪淂銀牌凱旋歸來！

國內職棒打淂眾球迷如癡如狂！



VGA 256色的眞實畫面，在電腦螢幕上出現的場景就好像在電視中出現的一樣，在這裡你能夠完全控制投手球路、打擊者採取的戰略，甚至當個球隊經理，打理一切有關球隊的雜務。精彩的鏡頭不但可以重播再看，還有局部放大場景。8座有名的球場，考驗著球員們的應變力及適應性；詳細的人物資料及統計畫面，讓每位玩者皆能知己知彼。

別出心裁的編輯功能，不但能從天生好手、燃燒的野球II及明星職棒中輸入球員資料，還能將台灣職棒各球隊搬上電腦！

玩者能夠選擇表演賽或聯盟賽，球季長短也能自行敲定！

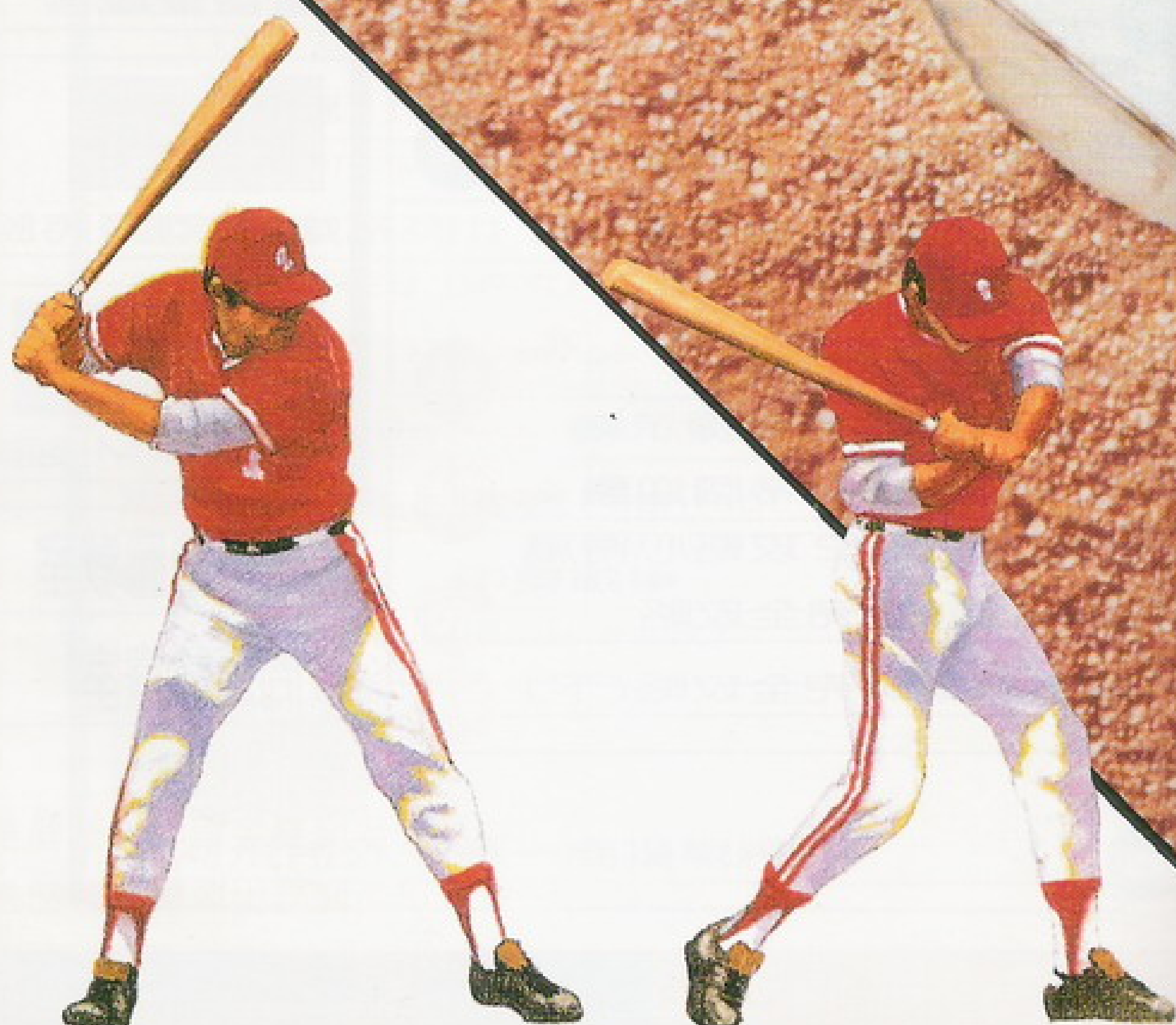
要是您擁有2M的 RAM ，就能聽見首席播報員艾爾·麥克口沫橫飛的爲您轉播全場實況。

如果您對棒球遊戲的要求是既要忠於傳統棒球原味、又要有不一樣技術精湛的視覺享受，可以試試燃燒的野球III，您會樂在其中哦！

AL MICHAELS ANNOUNCES
HardBall III

ACCOLADE

燃燒的



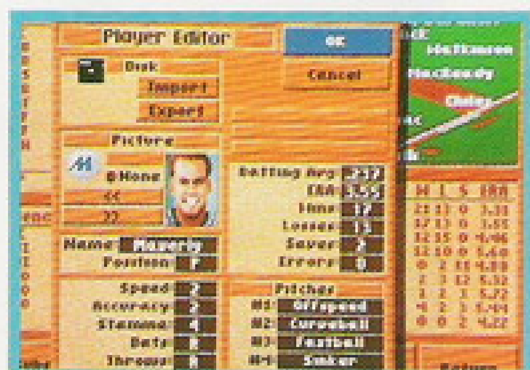
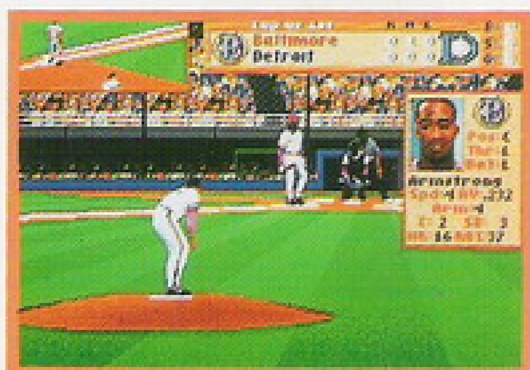
機種：IBM PC AT需硬碟及一台1.2M磁碟機　記憶體：640K RAM　操作：鍵盤／搖桿／滑鼠

現在，請跨進這一方極佳的棒球天地！

與我們共享這個口碑佳、評價高的職棒遊戲！

野球 III





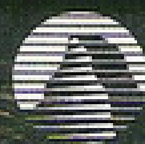
顯示：EGA／VGA　音效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32　片數：2片1.2M　價格：340元

新

英雄傳奇 I

So You Want To Be A Hero™





SIERRA®



英雄夢！夢成眞！

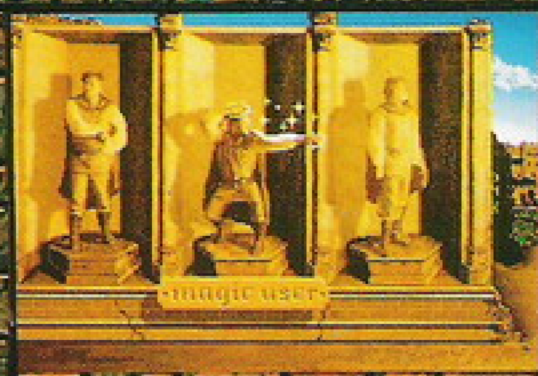
Quest for Glory I

靠打架過日子的戰士、成天唸咒施法的魔法師與靈敏狡猾的空空妙賊，你選擇那一個？不管你中意那一種職業，都能成爲一個大英雄！一圓美夢！

相信一些〞老芋仔〞英雄，都忘不了那段屬於英雄的輝煌日子，多美呀！現在我們將爲一些曾經錯過或想重溫往日英姿的英雄英雌們，再度

■機　種：IBM　PC　AT　需硬碟及一台 1.2M 磁碟機　■記憶體：640K　■顯　示：EGA/VGA

傳統的冒險劇情加上角色扮演特質，能選擇三種不同的職業，還能自行調整屬性值



史匹爾堡，看似寧靜、其實波濤洶湧





瀟灑上枝頭呢！



人物個個皆擁有立體生動的表情與鮮豔對比的色彩，這是黏土捏出來的藝術品哦！

簡單圖形指令，不必再為一個動作，鍵入一堆英文訊息

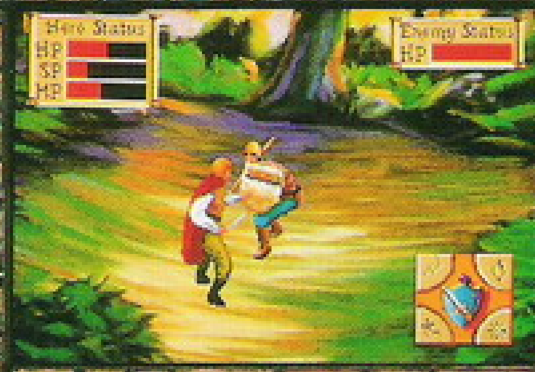


什麼古怪地方呀？詭異成這個樣子！





看”呸呸花“如何耍弄我們的大英雄



突破制式角色扮演遊戲戰鬥畫面，有面對面的感覺！

推出SIERRA公司所製作的冒險遊戲中最特殊、最有意思的遊戲：新英雄傳奇 I 有全新的操作介面與更精緻、細膩的畫面，全部的人物、怪物造型皆以黏土塑製，看起來很真、十分有立體感。

特殊的劇情，你一定不會忘記：史匹爾堡這地方可真是亂到極點，在堡主的一對兒女失蹤後，盜賊橫行、掠奪過往商旅，那個醜醜的女巫趁機出來搗蛋、怪物出沒、墓地裡鬼影幢幢……，地方軍隊已經解散，剩下一個無能為力的老警長及他那只會玩扯鈴的大個子助手。身強力壯的你當然不能袖手旁觀！想想看！成為大英雄後的你，有享不盡的財寶、堡主的感激、人民的愛戴、還有走在路上有美女看到你會尖叫……，當個英雄真是太過癮了！你也想吧？！

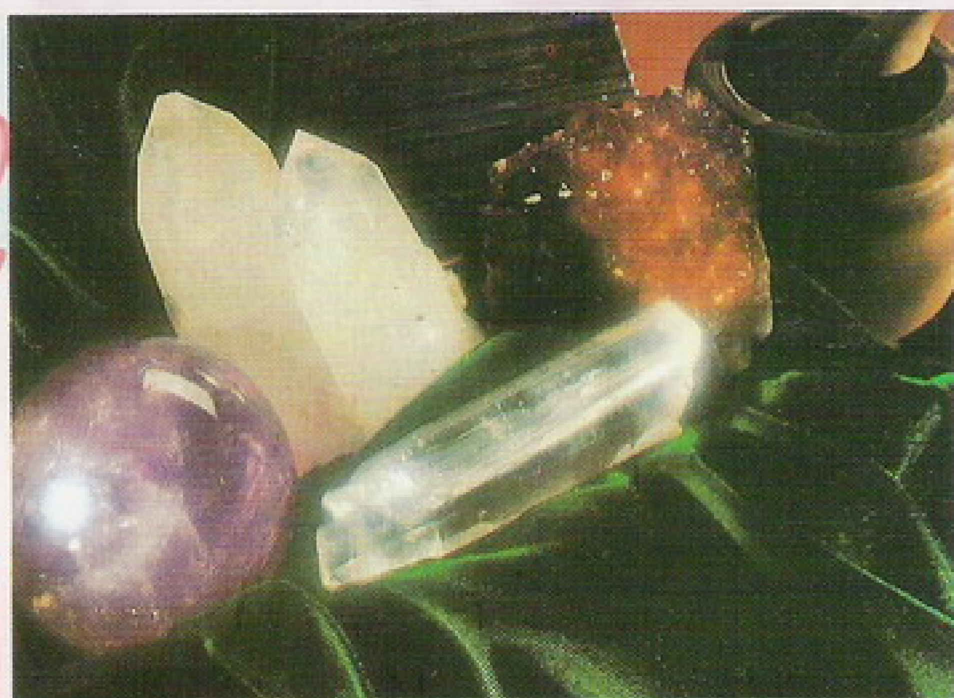
■操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠　■音　效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32　■片　數：6片 1.2M


強壯有力的狂戰士

魔水晶


精通法術的符法師

●來自四方的勇士們！請為我們驅逐這場災難吧！



邪惡的魔王做了個陰風怒吼、鬼哭神號的怪夢，卻無意間喚起一股自古老睡眠中釋放出來的惡毒力量，無盡的黑暗將注入這個原本寧靜的 Trazere 大陸……。

在神的指引下，你帶領不怕死、身懷絕技的四位英雄，拯救這個陷入極度恐慌、被惡魔詛咒的世界。成敗關鍵，就在你如何引導四人正確使用具有神祕奇力的四顆魔水晶！玄機究竟為何？要靠你的智慧及毅力破解！

★一場任想像無限制奔馳的絕佳角色扮演遊戲。
★可自創四名不同性格、屬性及性別的隊員。
★玩者可用藥材加符文調製上百種獨特法術，盡情享受簡單但十分強力的魔法系統。
★複雜動盪的遊戲世界，有著難以計數、頗具挑釁意味的謎題等著你。
★能立即控制四人行動，甚至在戰鬥發生時！
★與螢幕等大的3D立體遊戲空間。


擅閃躲及潛行的殺手


能彈奏魔法音樂的吟遊詩人

機　種：	IBM PC AT 需一台 1.2M 磁碟機
記憶體：	512K
顯　示：	單色／CGA／EGA／VGA
操　作：	鍵盤／滑鼠
音　效：	PC 喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
片　數：	5片 360K　售價：340元

職業
屬性表
人物肖像
切換人物
確定
地　火　氣　水
男性
女性

背包
羅盤
公雞
神祕基座
艾利歐特龍
武器基座
訊息欄
持有基座
動作選項
全體指令

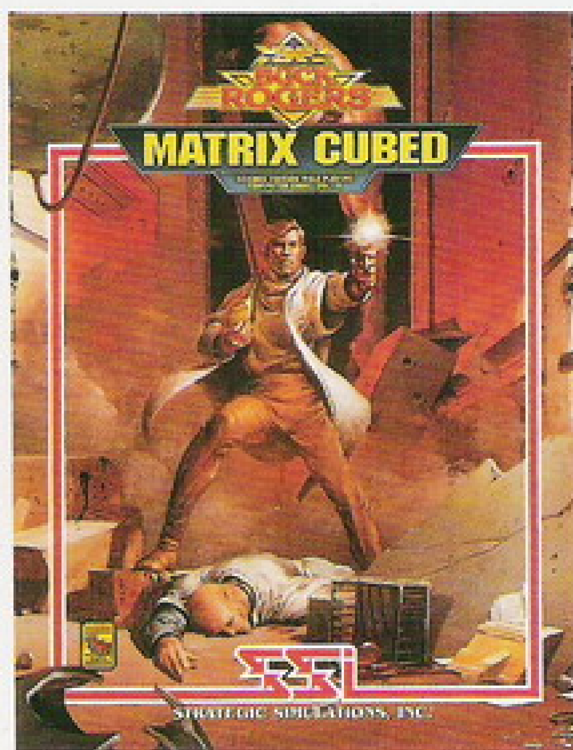
法術卷軸
混合視窗
方向性符文
效應性符文
魔法眼
混合法術
魔法藥材
空藥罐

正義軍隊
邪惡軍隊
你的隊伍



地球浩劫後，巴克·羅吉斯上校意外的活了下來，以打擊強權、維護正義爲使命的他，開始爲拯救地球、恢復地球原來面貌奔走於太陽系之間！

由數位科學家研發出一種稱爲瑪催斯（MATRIX）的裝置，能將物質轉換成純能量，據說能爲嚴重污染的地球帶來轉機，當然也能助長敵方實力至無堅不摧的可怕地步。巴克上校與強權組織同時得到這個誘人的消息，於是，一場明爭暗奪緊迫的展開………。



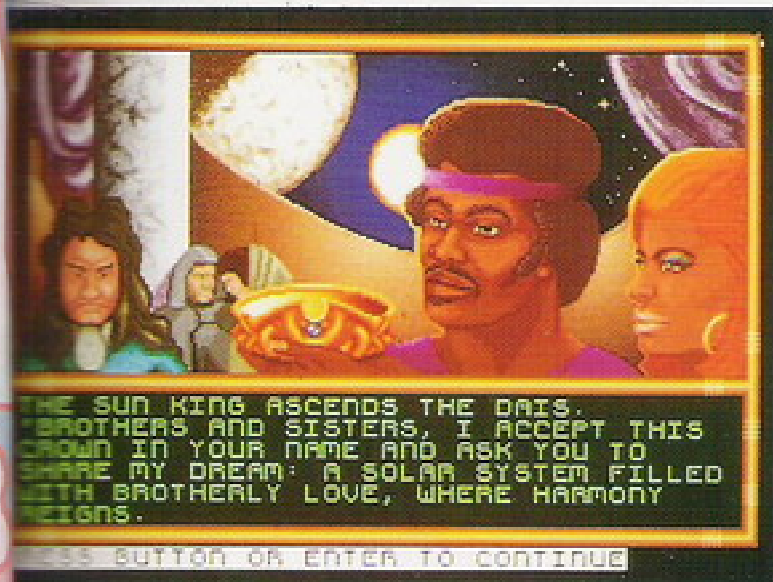
此次玩者將隨著巴克遊走太陽系各個星球，甚至小行星帶。與全新的的外星生物接觸、戰鬥，主要目的是找到能夠組成此種物質轉換器的幾位科學家，他們有的身繫囹圄，有的下落不明，玩者必須儘量搶先一步找到他們，才有勝算！在每一個星球都有不同的奇遇，而最後將在木星上與敵人一拼死活！

一個截然不同風味的未來角色扮演遊戲，邀你邁向25世紀，向未來的惡勢力宣戰！

25世紀系列Ⅱ

瑪催斯計畫

瑪催斯（MATRIX）到底是什麼？爲什麼兩幫人爲了它爭得人仰馬翻、頭破血流也在所不惜？它眞的能讓瀕臨絕望的地球重獲生機嗎？





MATRIX CUBED

SCIENCE FICTION ROLE-PLAYING GAME, VOL. II

操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
音　效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡／MT-32
片　數：1片 1.2M

機　種：IBM PC AT
記憶體：640K
顯　示：EGA/VGA　售價：270元



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

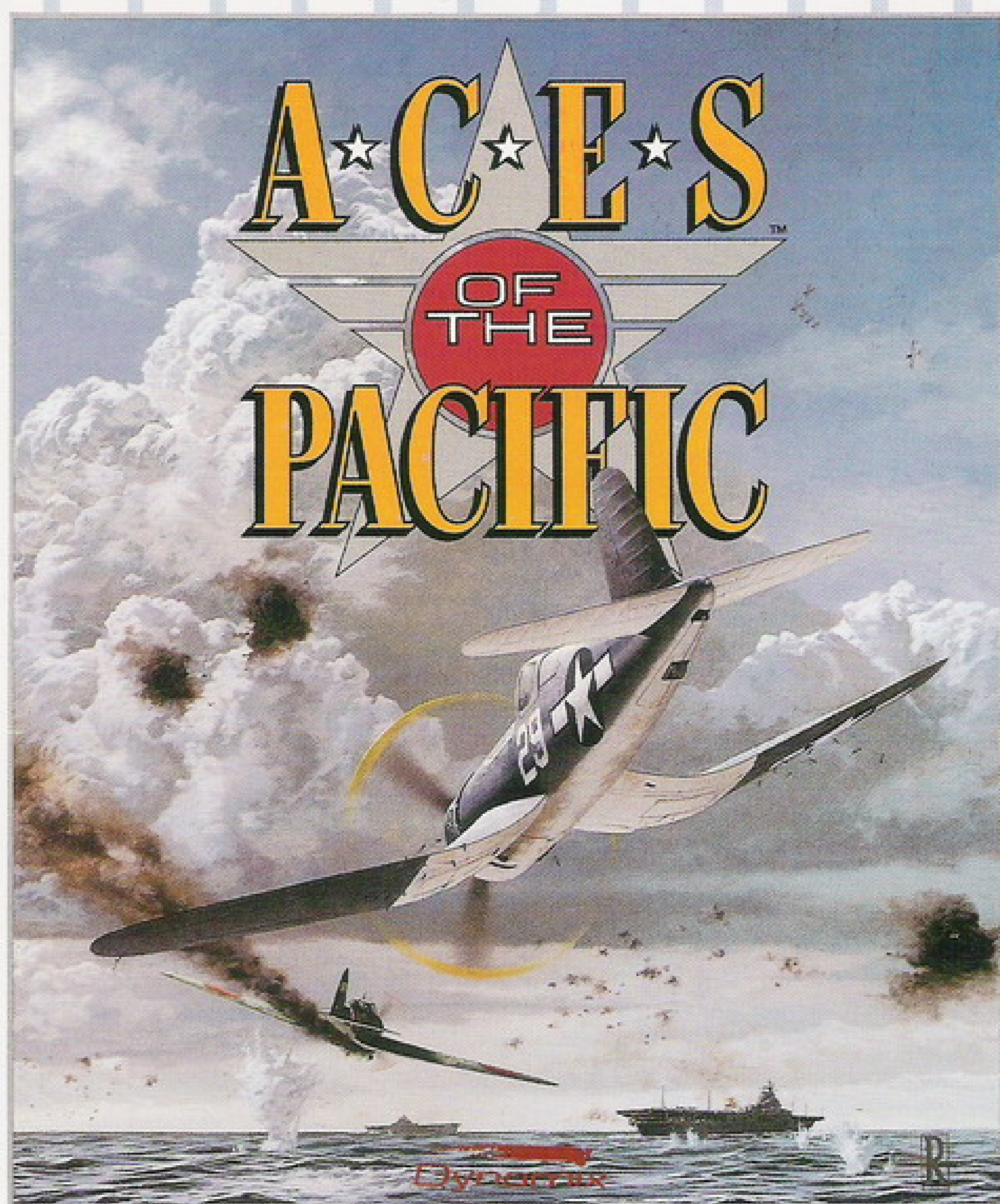


你想與二次世界大戰美國、日本雙方的空戰英雄一較飛行技巧之長短或是並肩殲敵嗎？

如果你想！

請密集打探太平洋空戰英雄隆重上市的日子！

Dynamix公司繼「紅爵士」後又一飛行模擬佳作，勢必再度轟動模擬玩家的心……



★25種以上精密研發的戰機機型，包括AGM零式、F4U海盜式等等。
★完全感受大戰實況。
★可參加單一任務或投入1941～1945四年的漫長戰鬥生涯。
★可選擇服役陸軍或海軍航空隊，並可至所羅門群島、日本本島中途島等地參加戰役。

太平洋空戰英雄



香港麻將

好運香港靚女、詐炮麻將大叔、可愛日本妹妹等12位一等一的麻將高手，請你上桌較量牌技！

欲勝切記！

在香港麻將的牌桌上：
無國籍之分　沒親戚可認
只有硬硬的麻將　花花的籌碼
才是親密戰友！

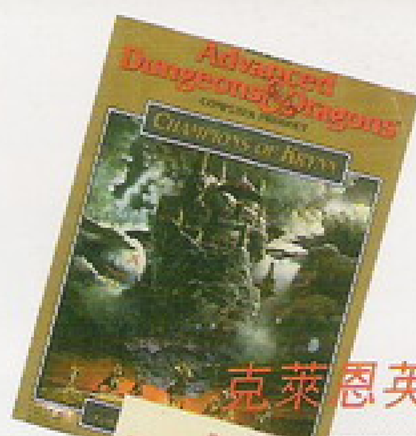
- 完全不帶異色、正宗以較技為目的的十三張麻將。
- 共有12位眞人演出的牌友供玩者挑選。
- 有很仔細、按步就班的麻將教學課程。

HONG KONG MAHJONG PRO™



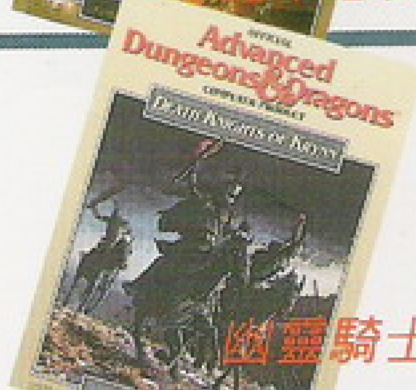
SSI公司"長槍英雄"系列

1990年



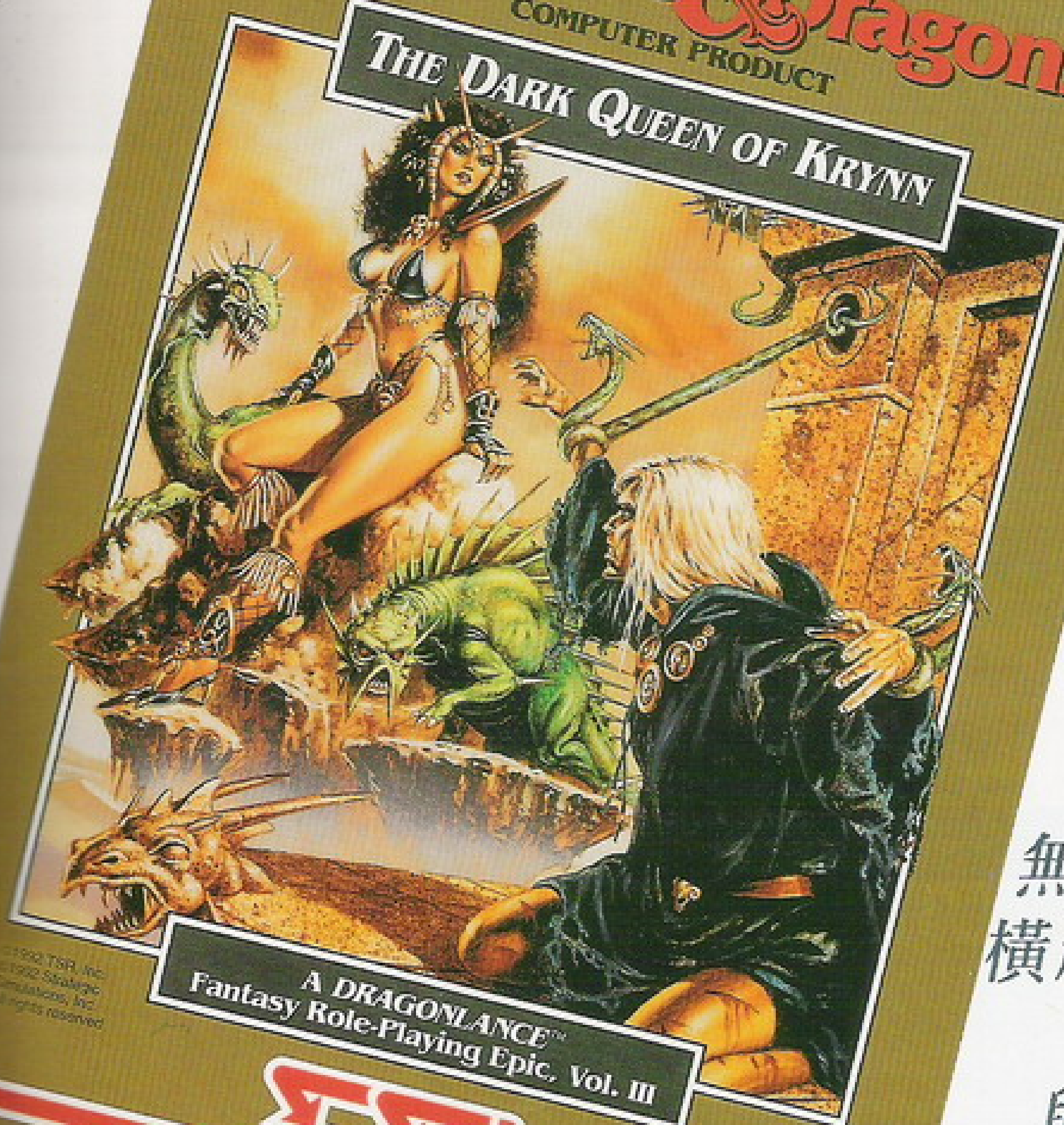
克萊恩英豪

1991年



幽靈騎士

1992年　克萊恩黑暗之后







此次，
無畏無懼的冒險者將
橫越海洋、深入海底，
並闖進陰沈高塔
與危險的海底深淵！
再度拯救克萊恩大地！

引爆速度　超越極限
你能成為賽車場上的明星！

Presents GRAND PRIX UNLIMITED™

狂飆遊龍

ROAD & TRACK

誰能了解，賽車手內心的孤獨……
只有你懂，那種風馳電掣的速度感！



駕駛五種有名的Ｆ１賽車，與Williams-Renault 、McLaren-Honda 、Ferrari 、Tyrrell及Benetton-Ford等冠軍車隊同場競技。



蠻荒地域系列II 異域寶藏

Advanced Dungeons & Dragons

TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER

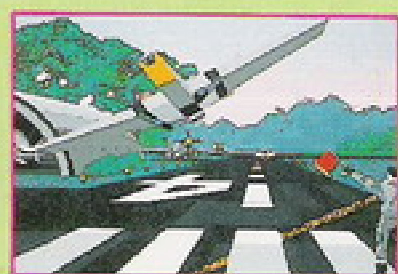
在異域之門一仗過後
這塊蠻荒地域
又將發生什麼不平凡的事
冒險者熾熱的英雄情懷
能再度融化這裡的紛紛擾擾

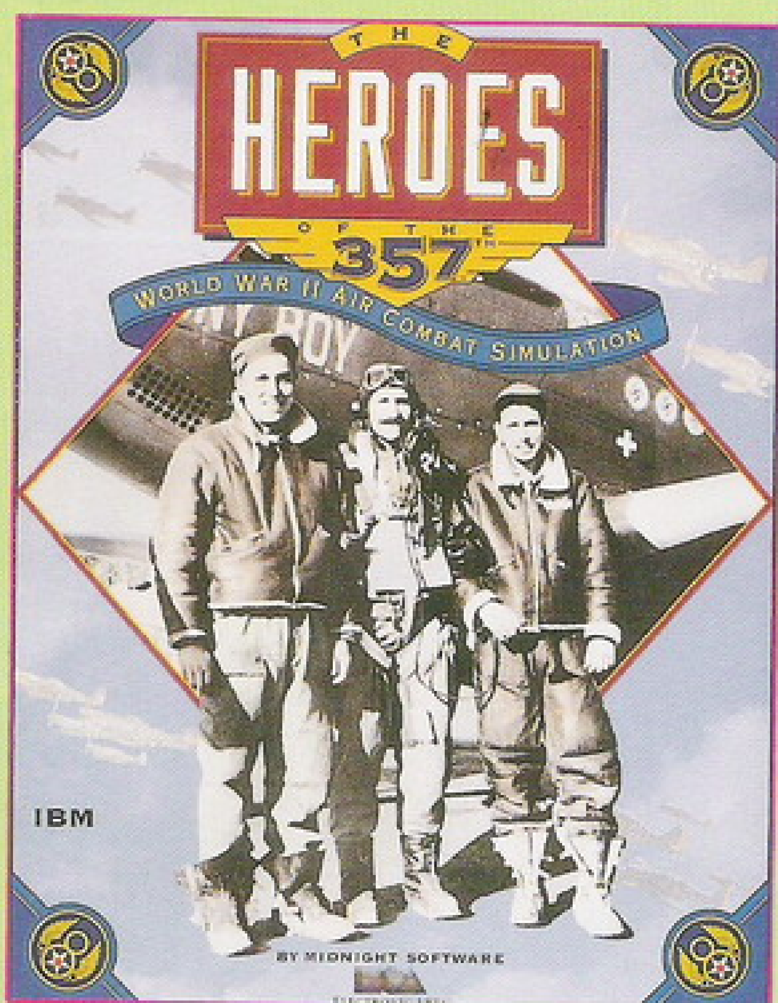
- 非直線式劇情，任玩者自由發展遊戲劇情。
- 玩者將會與劇中人物發生微妙的情感牽扯，而不只是除魔驅妖而已。
- 遊戲趨向更貞實的境地，甚至天氣的變化都將影響玩者移動及戰鬥。
- 可以由異域之門傳送已創造的冒險者過來。



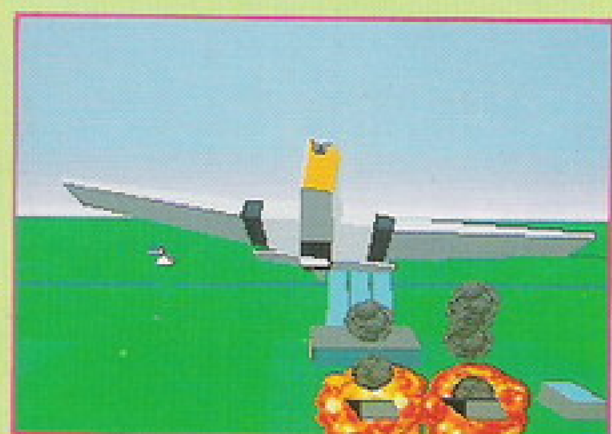


The Heroes of the 357th











戰鬥大隊

加入二次世界大戰最頂尖的357th戰鬥大隊

與美國著名空戰英雄共同對抗納粹空軍!

實實在在的空戰任務

邀你上機一試!

★活命的機率!

★座艙的恐懼!

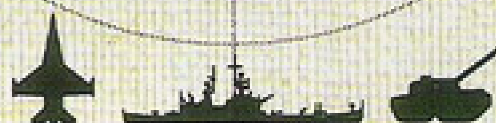




AIR-LAND-SEA

BATTLE ISLE

STRATEGY

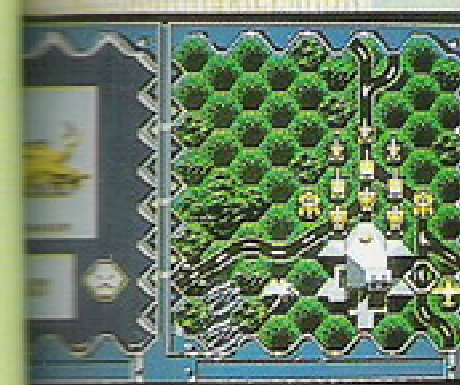




狂島浴血



一位程式設計師無意間買了套軟體，卻因緣巧合的通過來自另一個星球的嚴格智慧測試！他，竟然成爲那星球唯一的救世者！是怎樣的過程，促成這段奇哉怪哉的故事？現在你能親自體會這個實驗的全部經過！一場前衛的未來科技六角戰棋類戰略遊戲將在你的電腦上開打！



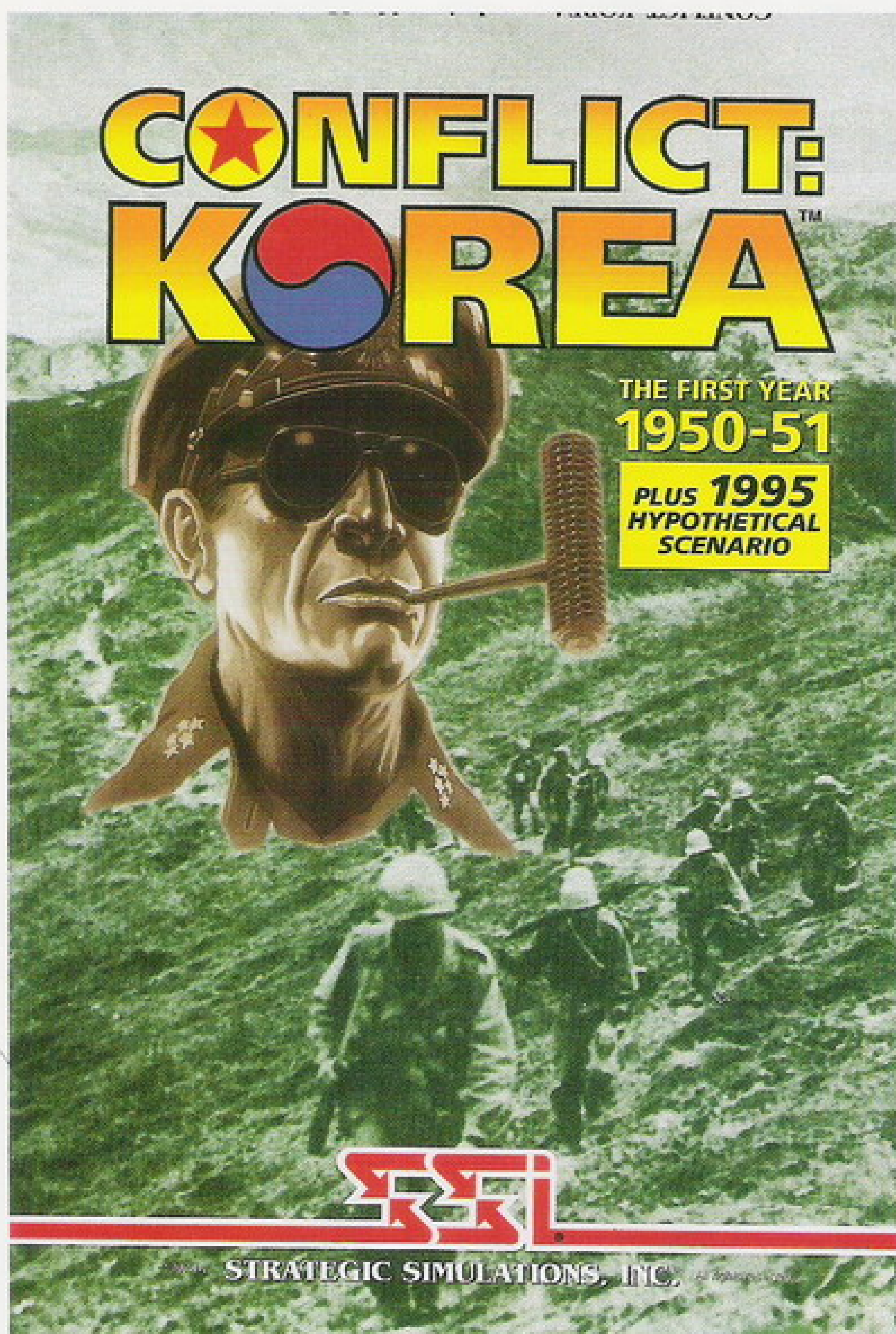
- ▲ 有單人及雙人模式。
- ▲ 共有32種地形地圖。
- ▲ 可控制陸海空各軍種單位。





UBI SOFT

Entertainment Software



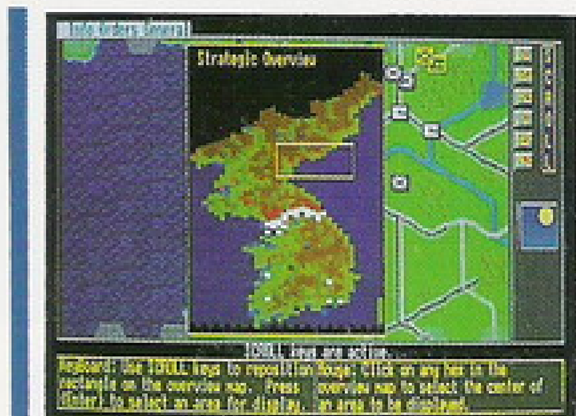
韓戰

CONFLICT: KOREA











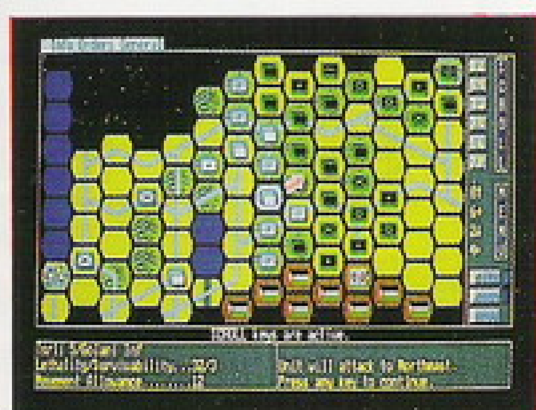
您可以成爲美國陸軍上將麥克阿瑟，
或是北韓軍事頭子！
在數段不同情勢的戰役中，
細細體會當時的眞正狀況。

不只可體會 1950～1951 韓戰爆發時那最關鍵的一年
還能參與模擬未來戰爭實況的 1995 年戰場

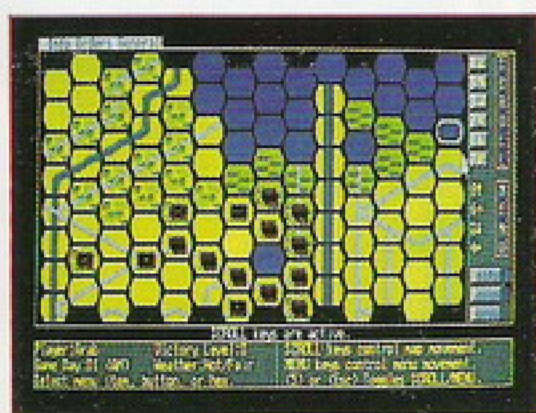
SSI 公司精裝戰略系列
串古通今　一氣呵成
讓您同時體驗敵對雙方不同的
戰爭心態與戰略運用！

&中東戰爭

CONFLICT: MIDDLE EAST™
ARAB/ISRAELI WARS: 1973-?



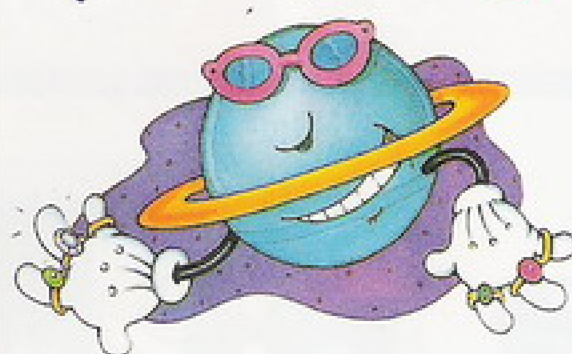






中東的戰火再度點燃！
這次，時光將鎖定在1973年？
或是1990年的現代？
你可不能錯過這場阿拉伯
V.S以色列的世紀大火拼！

遊戲衛星台



1992年7月16日~8月15日新GAME

永恆之燭 2
The Magic Candle II

為了保護象徵智慧和勇氣的永恆之燭，英勇的戰士們將和葛提克斯島上的惡魔展開一場生死決鬥。他們能順利達成使命嗎？

音效： P/A/S/R
顯示： E/V
類型：角色扮演
保護：密碼
售價： 420 元

精訊資訊



魔水晶
The Four Crystals of Trazere

玩者可自行以藥材、符文無限量地調製上百種獨特的法術，並可在戰鬥時立即控制每個遊戲人物的行動，操作上也十分方便。另有各種頗具挑釁意味的謎題，等著你來破解，是一個極富創意的絕佳 RPG 遊戲。

音效： P/A/S/R
顯示： C/E/V
類型：角色扮演
保護：密碼
售價： 340 元

軟體世界



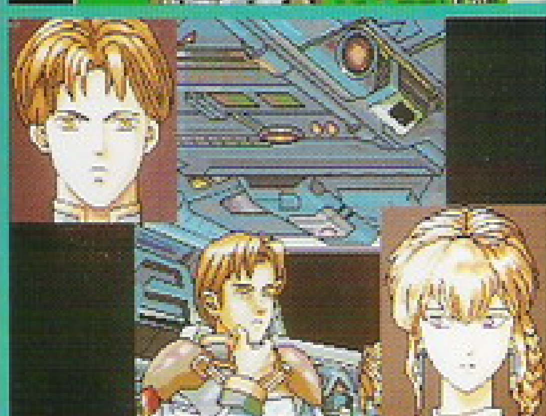
銀河艦隊

一套由國人自行開發設計的戰略遊戲精品，這次戰場轉移到四十世紀風雲詭譎的外太空，你的對手是瘋狂嗜殺的洛美達星人，一場血戰勢必難免，身為銀河艦隊的一員，你將如何面對這危險的情況呢？

音效： P/A/S
顯示： C/V
類型：戰略
保護：密碼
售價： 460 元

精訊資訊







神奇口袋
Magic Pockets

淘氣小子幸運地得到一個神奇的萬能口袋，什麼寶貝玩具都能往裏面擺。有一天，他發現心愛的寶貝玩具居然不見了！一氣之下，決定利用口袋的神奇魔法找回他的玩具，他能成功嗎……？

音效： A/S/R
顯示： E/V/T
類型：動作
保護：密碼
售價： 300 元

立東軟體

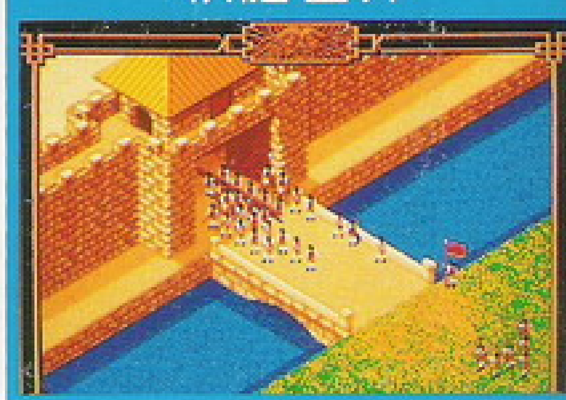


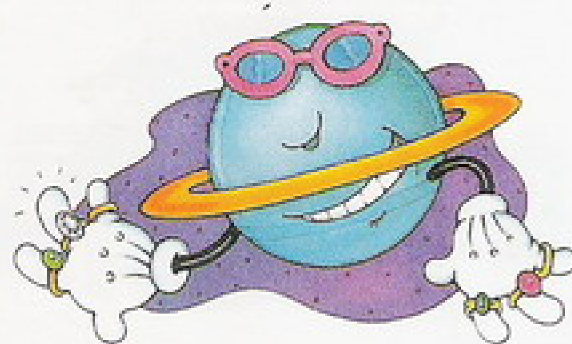
楚漢之爭2─赤龍反撲

遊戲畫面較第一代更為生動而細緻。戰場遍及全中國，戰鬥和戰術系統的設計極富苦心。遠交近攻，任君選擇。另有步兵、騎兵等六大兵種，如何善加運用，將是致勝關鍵。劉邦能否反敗為勝、一統中原，就看你的表現了。

音效： P/A/S/R
顯示： M/V
類型：戰略
保護：密碼
售價： 420 元

軟體世界





1992年7月16日～8月15日新GAME

隨唐群雄傳

隋煬帝楊廣弒父殺兄，篡位稱帝。由於暴虐無道，群雄紛紛揭竿起義。你願意接受挑戰，改寫隋唐歷史嗎？除了兩軍對戰外，也可找對方主帥單挑。

音效：A
顯示：V
類型：戰略
保護：密碼
售價：460 元

漢堂資訊



橋藝大師

Omar Sharif On Bridge

擁有完備而簡易的線上輔助系統，以及十多個「個別指導檔案」幫助你輕鬆的過關斬將。如果你的電腦配備有聲霸卡，還可以聽到橋藝大師——奧瑪·雪瑞夫說話的聲音喔！

音效：P/A/S/R
顯示：C/E/V
類型：智育
售價：300 元

軟體世界



銀河飛將II－帝國逆襲

特別任務 2

加入了20個全新的任務，你將駕駛配備新武器的超級戰機，追查被聯邦最高指揮扣下來的重要情報，並破壞Kil-rathi 人統治聯邦的詭計。除擁有選關功能外，並可由銀河飛將系列傳送人物過來，激烈的空戰場面，精彩的故事情節，都是你不可拒絕這個遊戲的理由。

音效：P/A/S/M
顯示：E/V
類型：動作模擬
售價：180 元

軟體世界



伊斯漢傳說

ISHAR Legend of The Fortress

傑榮王子在一次意外中喪生，邪惡勢力再度竄起，並建立了一座黑暗殿堂——伊斯漢城堡。你的使命便是招兵買馬，勤練戰技和學習魔法，最後消滅大魔王——葛洛，恢復精靈王國的榮耀。

音效：A/S
顯示：C/E/V
類型：角色扮演
保護：密碼
售價：350 元

立東軟體



創世紀I－III典藏版

Ultima Trilogy I、II、III

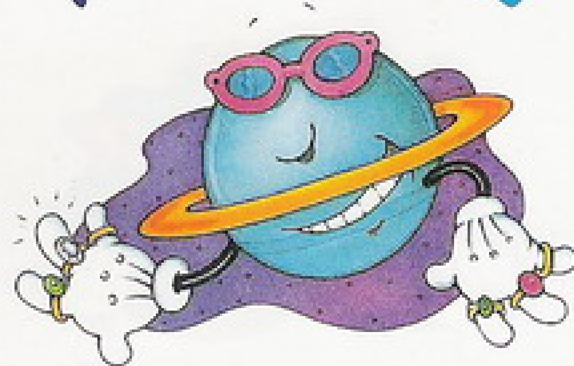
集合 RPG 經典之作創世紀系列當中的精華，是讓剛踏入 RPG 天地的新朋友「練功」的最佳選擇，也可供創世紀迷們好好收藏喔！

音效：P
顯示：C
類型：角色扮演
保護：密碼
售價：460 元

軟體世界



遊戲衛星台



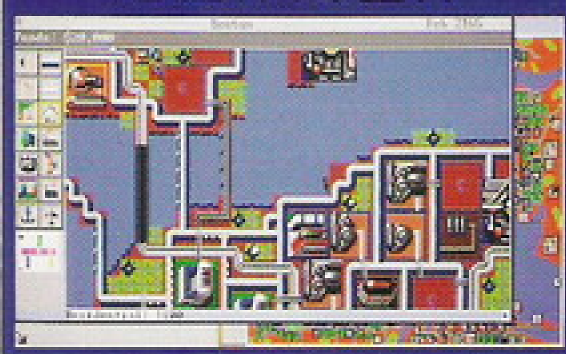
1992年7月16日～8月15日新GAME

模擬城市–回到未來系列

未來城市的文明科技，前衛得超乎您的想像，完全自動化的電腦設施，迅速的生活步調，毫不留情地將文明進步的代價表露出來！看過機器人打架嗎？！太空梭爆炸！？會變形的外星怪獸！？……等著瞧吧！

音效：P
顯示：M/E/V
類型：模擬
保護：密碼
售價：260 元

電腦休閒世界



決戰樸克

你知道撲克牌總共有幾種玩法嗎？你知道如何在撲克牌中稱俠稱聖嗎？你知道除了拱豬、排七、羅宋、梭哈……之外，撲克牌還有多少種玩法呢？在本遊戲裏，你將首次面對全球 105 種不同的單人撲克牌招式，招招讓你有意想不到的刺激、快感。小心！只要稍不注意，就讓你身敗名裂。

音效：P/A/S
顯示：E/V
類型：智育
保護：密碼
售價：260 元

電腦休閒世界



兔寶寶闖通關

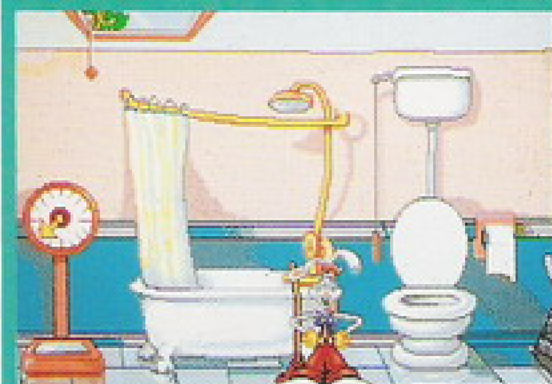
Hare Raising Havoc

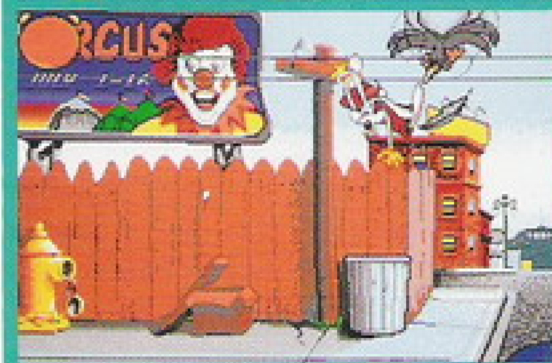
淘氣的赫曼寶寶又不見了！為了當個稱職的褓姆，兔子羅傑必須在現定時間內，把赫曼寶寶找回來，不然的話，嘿嘿…你就要倒大楣啦！

音效：A/S
顯示：C/E/V
類型：動作解謎
保護：密碼
售價：380 元

第三波







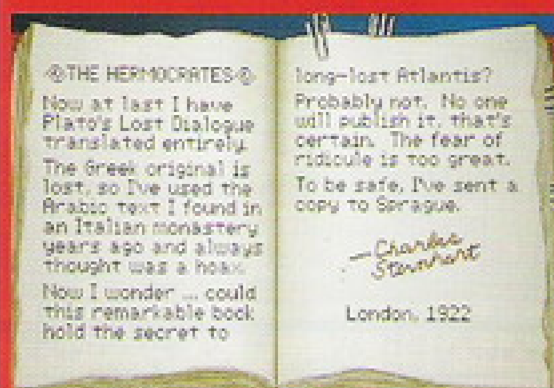
印第安那・瓊斯 亞特蘭提斯之謎

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS

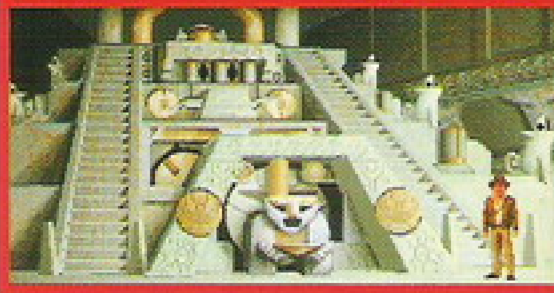
印第系列中第一部搶先登上PC螢幕的冒險奇情鉅作。兩百多個精心設計的場景，令你嘆為觀止。採用多樣化的冒險進行路線，跳脫傳統冒險遊戲單線發展的窠臼。是一部值得向您推薦的好GAME。

音效：P/A/S/R
顯示：V
類型：冒險
保護：密碼
售價：460 元

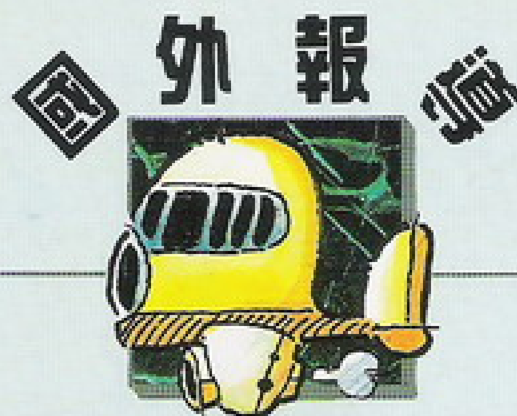
軟體世界





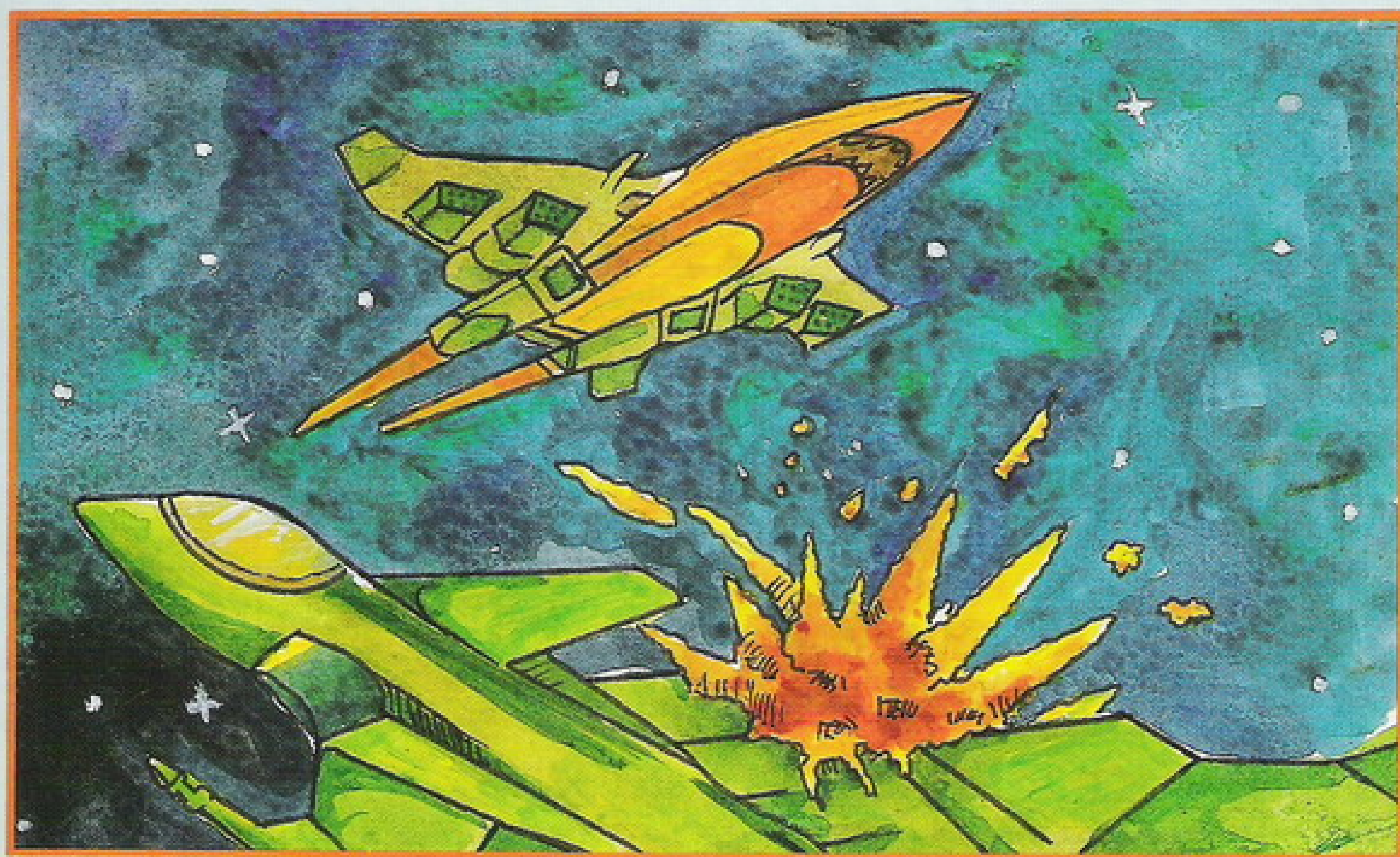


V：VGA
E：EGA
C：CGA
M：MGA
A：AD LIB
P：PC 喇叭
S：SOUND BLASTER /PRO
R：ROLAND



銀河飛將外一章

商場戰將



編譯／廖鴻嘉

前　言

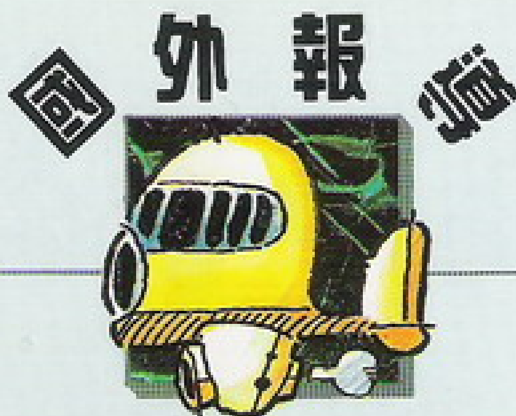
繼廣受消費者喜愛的銀河飛將之後，Origin公司再度推出商場戰將（暫譯）（Trade Commander），爲開發同一系列冒險遊戲的行動揭開序幕。

自從前年（1990年）Origin公司推出銀河飛將Ⅰ，將「互動電影模式」的製作技術引進電腦界，造成極大的震憾。去年（1990年）的銀河飛將Ⅱ藉著提升遊戲的難度和增加故事的懸疑性，又將這股「電玩革命」的風潮帶向新的高點。而商場戰將的出現，勢必掀起另一陣前所未有的搶購熱潮。

商場戰將是Origin公司的一個嘗試性的作品。它讓玩家們有更多的機會探索銀河飛將系列中的外太空世界，並且可以完全主宰遊戲中主人翁的一言一行。同時，因爲主角遭遇的不同，故事的結局也大異其趣。

因爲故事中的外太空世界正面臨空前的危機，所以你對於遊戲的操作必須相當純熟，玩起來才能得心應手。商場戰將除了擁有許多和銀河飛將一樣精彩的戰鬥場面外，銀河聯邦的戰士們還將遭遇前所未有的難關，更提高了遊戲的刺激性。

故事的大意是說：在維持了六十多年的和平後，地球人與可怕的Kilrathi人爆發了激烈的戰鬥。而大部分的戰役都發生在後方。太空船來回穿梭地運送補給品，其中大多數是後方用抵抗敵人的簡陋武器。



聯邦的居民一直希望建立一個開放性的世界自由市場。但是卻有許多其他星球的人想要搶奪控制宇宙的霸權。戰爭是無情的，爲了成爲宇宙的霸主，大量的金錢被投入戰場，暗殺事件也層出不窮。

此外，叛變的事件也在整個聯邦爆發開來。雖然大部分都被敉平了，但這些卻全靠外籍傭兵的幫忙，沒有其他行業能比擔任傭兵更容易賺錢了！

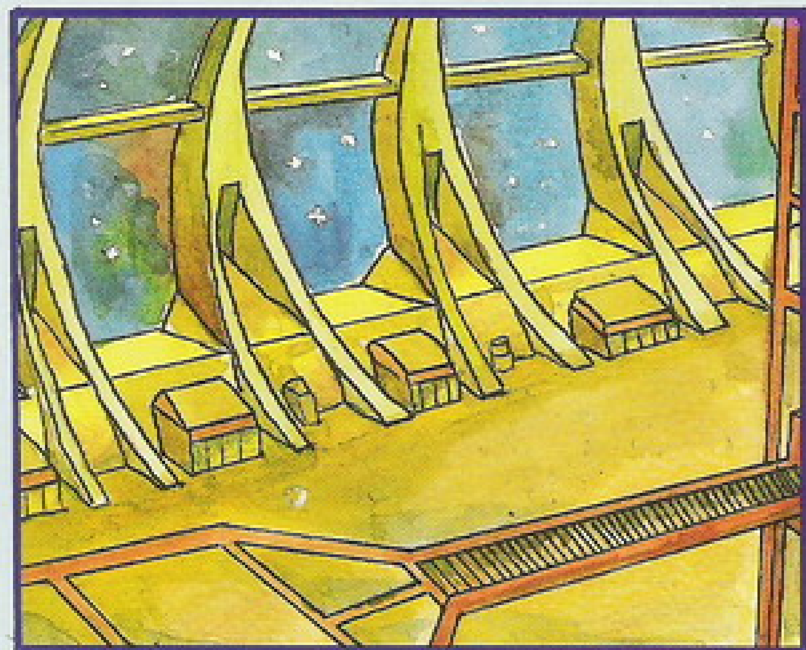
當然啦！只要那兒有錢，就一定會有犯罪發生。在陰暗角落裏埋伏著許多醜惡的人物：例如走私客、海盜、暴民和勢力遍及整個太陽系的幫派分子，這批人都是可能引發謀殺案的恐怖份子！

在未知的外太空裏，駐守前線的飛行員們正航向新的星系，準備揭開人類起源的奧祕。

商場戰將把銀河飛將中的冒險故事帶入一個更廣闊的領域，喜歡動作模擬遊戲的玩家們將可大展一番身手了！

全新的武器，敵人和英雄

商場戰將的另一個特色是擁有各式設計新穎的太空船。



例如可載運大量貨物的運輸艦、快速戰艦等。這些先進的武器系統和種種改良式的設計，使得玩者們無論駕駛那一種船艦都能夠駕經就熟。

每一種船艦都配備有性能優越的雷射槍、飛彈、電腦操控的武器系統及防衛系統，紅外線導向魚雷、防護盾、雷達和引擎等。只要您選擇了太空船的型式，更可依個人的需要改變武器配備和遊戲模式。

商場戰將的主人翁 Grayson Burrows 是一個充滿傳奇色彩的英雄人物。他究竟是一個有商業頭腦的賣國賊？可怕的海盜？一個身經百戰的外籍傭兵？還是一個見義勇爲的銀河聯邦商人？甚至是 Kilrathi 人派來臥底的奸細？只有你能決定他的命運。當然，你也可以同時讓他扮演具有多種性格的角色。

當您在進行游擊戰時，您可以把Grayson Burrows 調到離戰爭最激烈的地方較遠處，免得他一上場就「掛」了。由於該遊戲附加了一些「人性化」的操作功能，可以使主角擁有更多的作戰技能。例如更雄厚的財力就可以駕駛設計新穎的商船以賺取金錢。有了這艘船，就如同有了印鈔票的特許證一樣。只要你對打家劫舍有興趣，財源便會滾滾而來，在競爭激烈的太空間就能取得呼風喚雨的地位。當其他船隻看見你擁有龐大的船隊，自然會保持距離，以策安全。如果遇到了非戰不可的時候，你還可以自己開闢戰場。如此代代相傳，便可在歷經多次艱鉅的戰役後安然存活下來，並獲得銀河艦隊頒贈象徵榮譽的勳章。

如何成爲一個「十項全能」的戰士是相當重要的。在商場戰將中，你必須運用各種技能來駕馭各式的太空船，因爲在浩瀚的太空中，除了Kilrathi人外，任何危險的事情都有可能發生，你必須做好萬全的準備，才能處理任何突發狀況。

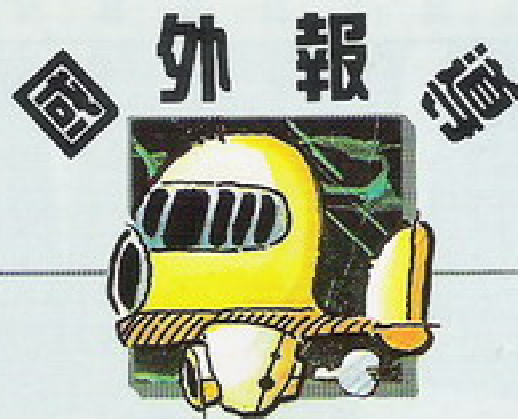
「星際貿易中心」是商人們進行交易的地方。太空船可在此放心的裝卸貨物，不必擔心遭到攻擊。科技落後的星球總是需要高科技的產品，而科技發達的星球則需要更多的資源以發展科技。一個消息靈通，行動敏捷的生意人很快地便能成爲富翁[illegible]是「天下沒有白吃的午餐」，多變的市場趨向和錯誤的決策都有可能隨時讓你一敗塗地！

建立屬於你自己的王國

「人類正面臨一個極端危險時刻！」一位駐守前線的士兵向總部呼叫道。人類努力建立的輝煌文明正逐漸衰落中。兇狠好戰的Kilrathi人威脅人類摧毀自己創造的文明，否則便要囚禁他們。人類最優秀而勇敢的英雄因而面臨了前所未有的挑戰。

當戰爭正激烈展開時，人類社會卻面臨了嚴重的物資短缺，可怕的疾病也在整個聯邦蔓延開來，加上腐敗的官僚政治，這些都大大削弱了人民的作戰能力。

國外報導



Burrows 能夠扭轉乾坤嗎？或者眼睜睜看著聯邦土崩瓦解，成爲人們沈痛的歷史回憶呢？

Burrows 是人類從事太空探險的開始先鋒，但卻是個具有雙重性格的人。

他也是唯一解開宇宙奧秘的人。而這個奧秘則挑起了Kilrathi人和地球人的激烈衝突，其嚴重性甚至可能造成兩敗俱傷。

有一連串的考驗正等待著他，他必須成爲一個成功的企業家、一個身經百戰的沙場老將、一個談吐流利的談判高手，以及戰技高超的飛行員。商場戰將中充滿了和科幻小說一般引人入勝的冒險故事。

製作技術

和銀河飛將系列中複雜的太空船引擎構造比較之下，商場戰將顯得簡單多了。它是一種蒸汽渦輪推進器。而這個遊戲的畫面是採用Origin的 F/X 繪圖系統，它是由Chris Roberts 先生所設計的。這套系統包括了許多最近才被發展出來的新功能，而這套繪圖系統也已經應用到Origin公司的另一個遊戲—陸空戰將（暫譯）(Strike Commander ）上。

在商場戰將中，除了由銀河飛將的原班人馬「搏命」演出外，還加入了更多的人物和事件。此外，劇中人也會隨著環境的不同而做出許多出人意料之外的舉動，讓遊戲顯得更加生動活潑。

比美電影的聲光效果，以及更自由的人物操控方法，是使得商場戰將成爲「互動電影模式」中經典之作的主要原因。

休閒軟體世界從未有過如此完整而精細的冒險世界。商場戰將中的宇宙充滿了傳奇的冒險故事。你可以循著故事的主題玩，爲抵抗Kilrathi人的侵略而奮戰不懈。也可以隨自己的高興展開冒險旅程。總而言之，商場戰將的冒險故事將是永無止境的。

人物介紹

1 ●泰瑞爾上將 ●(Admiral Terrell)

一個身經百戰的軍官，在和Kilrathi人的戰役中曾立下不少功勞。自從擔任Tolniden基地的指揮官後就十分盡忠職守，正計劃消滅所有潛伏在基地內的間諜。

2 ●教徒 ●The church of mam

這些狂熱的宗教信徒，把人類所遭遇的災難完全歸罪於科技的發展的結果。有些人甚至相信他們負有一個神聖的使命，那就是把人類遭受科技污染的環境中解放出來。爲了達到這個目的，他們僱用了一群恐怖分子，專門打擊和他們作對的人。

3 ●漢斯・雷士曼准將 Commander Hans Reismann

泰瑞爾上將發出一道特殊命令—「消滅所有藏匿在Tolnioan基地附近的所有海盜！」而驍勇善戰的雷士曼准將正是執行這項任務的最佳人選。他已經組成了一支武力足以媲美聯邦軍團任何一支前線部隊的戰鬥部隊。

4 ●拉默・孟豪斯 ●Lemuel Monkhouse

一個對外星人文明相當有研究的博士。他所研究的東西似乎都相當有趣，包括聯邦、暴民、自治區、Kilrathi人……等。

5 ●羅曼・林區 ●(Roman Lynch)

林區和他的家人帶領暴民在Tolnidan基地到處殺人放火。年紀輕輕就能當上暴民的頭目，是相當不可思議的事。他是個殺人不眨眼的劊子手從不輕易和敵人妥協，但對於家族卻十分忠心。總之，他的目標是建立一個比地球更強大的犯罪集團。

6 ●賽門・克羅茲 ●(Solman Kroiz)

和Grayson Burrows 一樣，克羅茲也是商場戰將中的新角色。

所不同的是，他過去曾在聯邦的主力艦上服務過，隨即也從事了許多不同的工作。當戰爭結束時，克羅茲並未逼迫他的敵人解除武裝，他並不是個善用計謀的人。

7 ●威廉・羅丹 ●(William Riordian)

魯莽的羅丹是Grayson Burrows是死對頭。玩家們在進行冒險時經常會和他碰頭。

具有多樣全新設計的商場戰將，將會爲休閒軟體帶來什麼樣的衝擊呢？請玩家們拭目以待吧！

NOT FOR ONE-TRACK-MINDS

鐵路A計劃



如果你玩過《鐵路大亨》那麼你應該要試試這個遊戲！

1989年……《模擬城市》
1990年……《模擬地球》
1991年……《模擬螞蟻》
1992年……《鐵路Ａ計劃》

Maxis繼《模擬城市》、《模擬地球》、《模擬螞蟻》後又一超級模擬鉅作。敬請期待

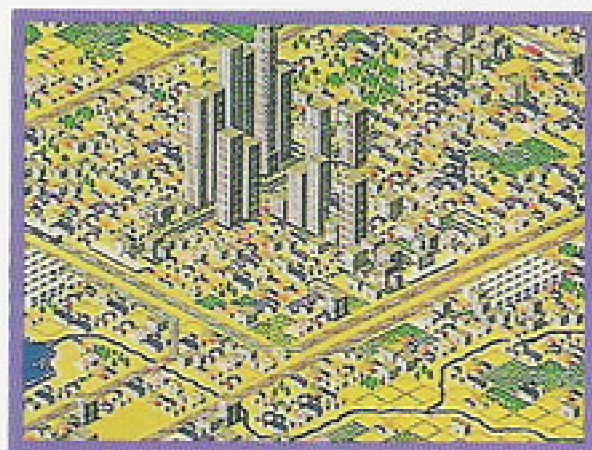
Manufacture and distribute in Taiwan and Hong Kong under license by Asia Recording Co., Ltd.



獨家代理發行



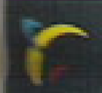
完整的經濟管理體系。



高解析度的３Ｄ立體動畫。

19種列車可供選擇。

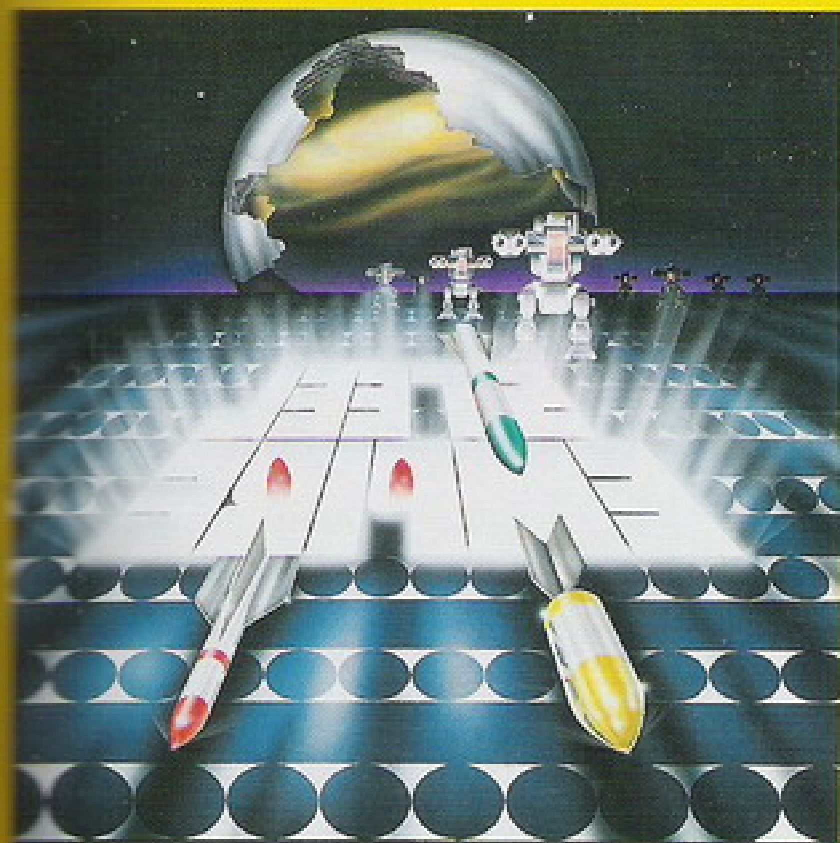


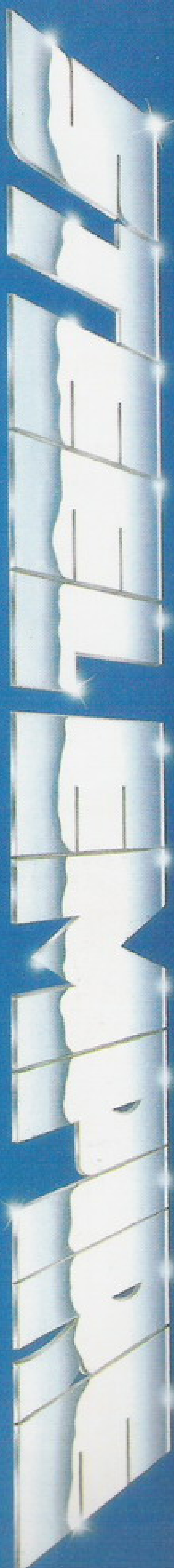


MILLENNIUM



鋼彈帝國





五個軍事工業強權帝國，
正為了奧里安行星的統治權展開激烈爭戰。
身為其中一個帝國的最高指揮官，
你必須策劃與指導整個戰略過程，
從唯一的一塊領土擴展到整個行星，
並擊退所有敵對的帝國。
在你一步一步開疆闢土的過程中，
尚須構築堅固的碉堡、 建設軍事工業、
以及與敵對勢力的機械人部隊展開戰鬥。
你的順序就是 **設計一指揮一征服**

- 結合策略遊戲與動作遊戲於一體。
- 建造並善用九種類的戰鬥機械人、軍事工廠、碉堡與偵察衛星。
- 控制快速的戰鬥機械人參與戰鬥。
- 最多可與四個由其它玩者或電腦控制的敵對帝國作戰。

電腦休閒世界 獨家代理發行

魔奇音效卡 HiFi 第二代 魔奇金霸卡

特色：

1. 相容於 SOUND BLASTER 2.0（聲霸卡 2.0）& ADLIB（魔奇音效卡一代）並支援 WINDOWS。
2. 具備語音輸入／輸出，語音具有〝立體聲〞效果，取樣頻率：輸入 44.1 KHz、輸出大於 48.0 KHz
3. 語音輸入可以用麥克風。麥克風並兼具卡拉 OK 伴唱功能（有 ECHO 效果）。
4. 語音 LINE IN 輸入端，可以直接由錄音機或 CD 輸入音樂、歌曲、語音……等資料，存入電腦中，輸出無雜訊，不失真。
5. 獨立的二組輸出，一組內含立體擴音線路（4W），可直接外接喇叭。另一組 LINE OUT 可配合立體高傳真音響，音質便清晰穩定。
6. 內含 DIGITAL SURROUND（ECHO）（數位環繞〔迴音〕音效）線路，不需另購。可使產生的音樂、語音更具真實感、震撼力，可視需要打開或關閉。
7. 內含 IBM PC 喇叭混音（MIXER）輸入端，可以將原本由 PC 喇叭所產生的特殊音效、真實語音（REAL SOUND）經由音效卡輸出（具 ECHO 效果）。
8. 內含 CD 混音（MIXER）輸入端（具 ECHO 效果）。
9. 圓盤式音量調整。
10. 完整的中文使用手冊，及附贈各種支援軟體、相關配件。
11. 內含 MIDI 輸入／輸出界面，和 MPU-401（UART MODE 相容）。
12. 可以利用 FM 音源模擬 MT-32 音源，並可使用 MIDI 相關軟體，SOUND BLASTER 並無此功能。
13. 任何音效卡最重要的還是要有軟體支援，除了可以使用 ADLIB & SOUND BLASTER 原有的軟體外，軟體世界、電腦休閒世界所出品的遊戲軟體將全力支援，不怕沒有軟體可用，使用者更有保障，這是其他品牌音效卡無法提供的保證。
14. 國人自行開發設計，功能卓越、遠超過其他音效卡。

特別注意：

近來市面上出現，冒用〝魔奇〞字樣的音效卡，請大家認明軟體世界商標只要沒有軟體世界商標，都不是真正魔奇音效卡第二代—魔奇金霸卡。



請密切注意另一種聲音的出現—魔奇金霸卡

魔奇音效卡 2 魔奇金霸卡

抓住心靈的感覺

生活的形式需要不同的感覺
魔奇音效卡Ⅱ－－魔奇金霸卡的前衛享受、
震撼音色，塑造個人獨立的品味空間
魔奇音效卡Ⅱ－－魔奇金霸卡新上市，多重價值回饋

舊換新

新卡上市期間二個月內，實施舊卡換新卡活動，只要將魔奇音效卡Ⅰ，連同保證書，拿至經銷商處購買魔奇金霸卡，即可折價500元，給老顧客的新回饋。

笑開懷

自6月1日起徵收各路英雄的笑話，延聘專業音樂工作室錄製「笑話磁片」。絕無僅有的錄音磁片爆笑集讓你聽開懷、笑破皮，卻不再額外付費，只贈不賣。

靜享受

新卡上市期間三個月內，實施100台無線耳機大抽獎，不但可收聽音效卡音樂，還可當收音機使用，完全的個人空間享受，絕對不擾鄰。

現錄音

產品內贈麥克風乙只，可現錄音現播放，清晰的語音輸出入，滿足自我的表現，還可當卡拉OK演唱哦！

聽分明

精心製作的操作說明磁片，用聲音告訴你簡易的使用須知，讓你在最短的時門內學會使用魔奇金霸卡，免除你閱讀說明書的煩惱。

如果你要提供笑話 現在還來得及

請註明姓名、地址及連絡電話，將笑話以書寫或錄音帶方式，寄至高雄郵政28－34號信箱收。一經採用，我們會將獎品奉上。

笑話字數不限，體裁不拘，葷素自理。

提早行動，優先享受
魔奇音效卡Ⅱ－－魔奇金霸卡
匠心獨具　品味卓然



電·玩·短·路



來到了東邊的牆壁時，摩洛里尼準備使用轉移之門！！



命・運・之・賊



送報童自從用報紙不小心打到那隻狗・・・・



送・報・童・II



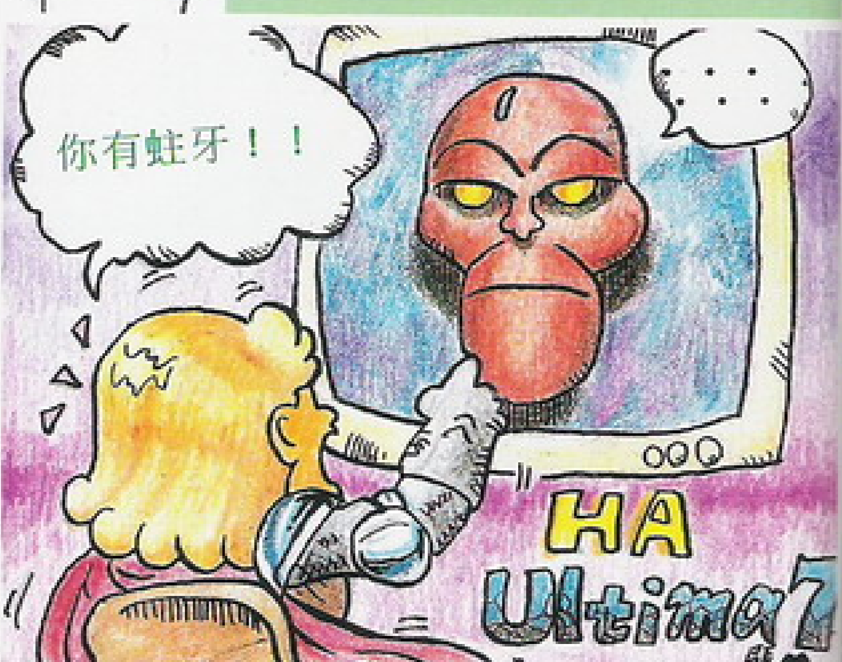
在魔法門III中的黑暗洞穴裡，常常躲著不爲人知的・・・・・・



魔・法・門・III



欲知詳情，請看創世紀七操作手册封面・・・・



創・世・紀・七

GAME • SHORT



話說凌雲來到四川省後，便下定決心留下來，不走了‧‧‧‧‧‧



如‧來‧金‧剛‧拳‧傳‧奇



傅劍寒以快如風的俠影步通過許多的機關，但這一關似乎‧‧‧‧‧‧



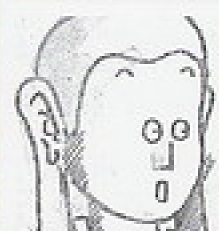
俠‧影‧記



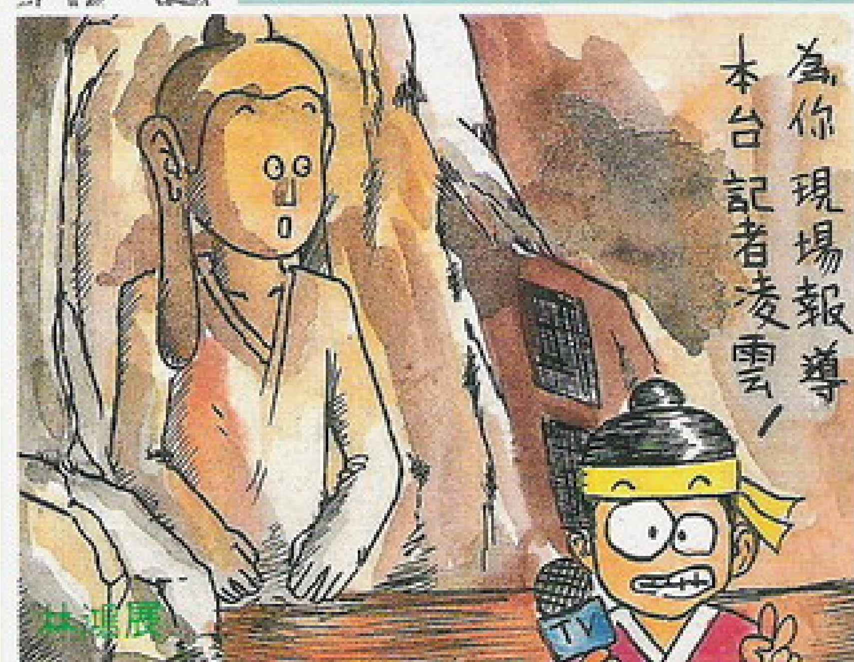
主角在進入少林寺藏經閣後，突然發現了另一個天大的秘密，那就是‧‧‧‧



如‧來‧金‧剛‧拳‧傳‧奇



號外！考古學上最新發現，在河南嵩山少林寺發現敦煌佛像。



如‧來‧金‧剛‧拳‧傳‧奇

 ＝金牛首相



／侯彥希

在玩鐵路大亨時，時常覺得對手強悍得要命，甚至負債累累都能反敗爲勝。這可不是經營的本領，而是對手作弊太兇了！

要把對手重重地擊倒，或是使公司成爲最強，全靠在股市的操作。首先，不斷買入一家公司的股票到百分之四十，等敵手買進他自己的股票到百分之五十，出清股票。如果對方也賣股票，再重複一次。如此，敵手的營收全部消失。雙年初，年度結算後，對方股價大跌，立即購併，進行吸血法，直到該公司無法再借貸後，於單年十一月出清股票，以此法整另兩家公司。至少每年看一次對方的狀況，一發現他由赤字轉爲黑字，便將之併購。在下一個會計年度，你會發現對方股票飛漲，取走對方的現金，購入自己的股票到極限，將對方的股票賣到剩百分之六十，盡量拿錢，年末出清持股。

如果要保留該公司，開始可令其償債。當現金接近三千萬時停止，開始拓展鐵路、改良車站、改良橋樑、全線雙軌化、建立信號塔、投資工業區、更新列車，只要注意各項皆不可超過三千萬，否則會變負值。

筆者使用此法，握有四家公司，資產一億四千多萬，退休金三千多萬，成功地成了工業革命以來，第一位超級金牛首相。

黑武士

快速過關法

不知道各位黑武士們是否在遊戲中走來走去，走得頭昏腦脹了呢？因此我特地在這裡提供給各位一個簡單的破關法。在進入遊戲後，一開始就先存檔，然後跳出遊戲，進入PC-TOOLS如34期的那篇黑武士那樣修改，改成擁有跳躍術和許多顆火球，而攻擊力改成最高，至於其他的，就隨便你們要不要改了。還有，七片魔法碎片一定要齊全。



接著就進入遊戲，一開始便使用跳躍術，一出現地圖畫面就將游標移到大魔王—艾克現在的位置選定，回到動作畫面後，如果看到滿天的星斗，那就表示你跳對了。接著一直向右走，直到看見一個比你高大的「混球」向你走過來，不用懷疑，他就是艾克，請他吃幾顆火球後，便能看到結局了。偷偷告訴你，那大魔王眞是有夠「兩光」的，打幾下就倒了，眞是太遜了！

飛狼突擊隊＝必勝法

ARMOR ALLEY

在讀了33期的飛狼突擊隊修改法照著修改後，雖可放出無限的傘兵，但在難度高的關數中，要順利的深入敵方基地放傘兵，就不是那麼容易的了。只要在中途的地方或敵人部隊的上方放傘兵，放到放不出爲止，此時遊戲速度會變慢，敵人也無法發射武器，在此時立即飛至敵方基地上空等待，到所放的傘兵漸被敵人消滅後，遊戲速度恢復正常，就可繼續的在敵基地上空放傘兵，佔領其購買武器的基地。

讓你嘲笑「死亡」！

更方便的複製術

／TIGER

好東西與好朋友分享，幾乎是所有RPG玩家的願望，但在遊戲，往往天不從人願，好東西都只有一件，因此，複製物品是當務之急。本人某日閒來無事，拿起書架上的軟體世界38期來翻閱，忽然看見了鑽洞機先生的大作——方便的複製術，仔細研讀完之後，覺得這樣似乎仍是太麻煩了，因此，乃決心把本人的拙技亮像，讓諸位玩家參考。

適用遊戲：如光芒之池系列、克萊恩英豪系列、異域之門及拯救地球等。

方法：

1.將你認爲有用的物品集中給一個人，務必解除裝備。（否則，此後，你將會發現牧師或魔法師，手持著戰士系列的武器，這像話嗎？）
2.將這個進度SAVE起來，然後回到DOS之下。
3.進入SAVE子目錄，找出此人的物品檔（註1.），將它COPY入其他隊員的物品檔中（含NPC），就大功告成了。

總之，從今以後，你會發現人人都裝備齊全，若有屬性不合不能用的物品，就當作廢五金賣吧！還可賺外快呢！

註1.人物資料檔的主檔名爲標準型的 CHRDAT ＊＊，這種型式玩家應該清楚，在此不多說。而物品檔的副檔名，因遊戲而異，在異域之門中，其副檔名爲S-WG。其他遊戲的檔案，可用PC-TOOLS的Edit功能來看，因爲物品檔是以文字儲存字。

永久NPC隊員

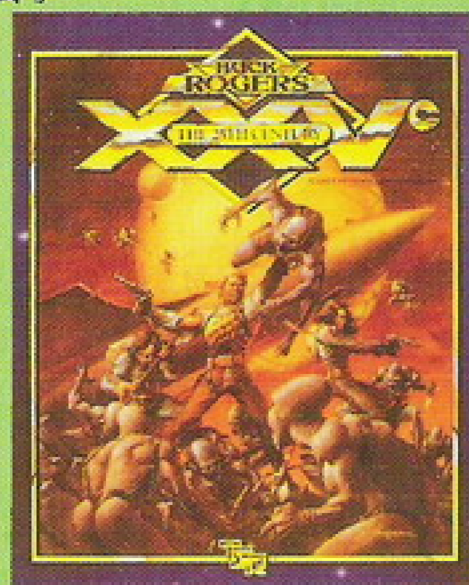
／鑽洞機

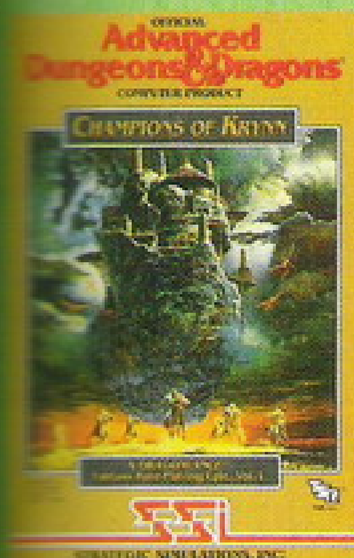
每當在玩 SSI 的龍與地下城系列的遊戲時，看到 NPC 的造型都很有特色，回頭看看自己的隊員……唉……還眞是同一個父母生的（拯救地球還好一點），這是題外話，現在，我們回到主題。

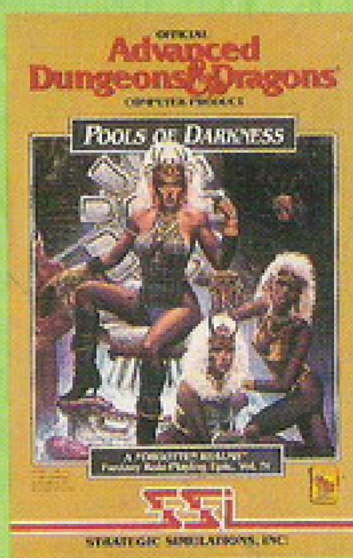
我以異域之門的 KREVISH，這位 NPC，我們都知道他是一位永久 NPC，但是，一旦在戰鬥中要被我方人員的法術（例：火球術）轟到的話，他就立刻要宰掉你（若你用迷惑術迷中的盟友，你打他的話，嘿嘿嘿…… NPC 也會砍你）。

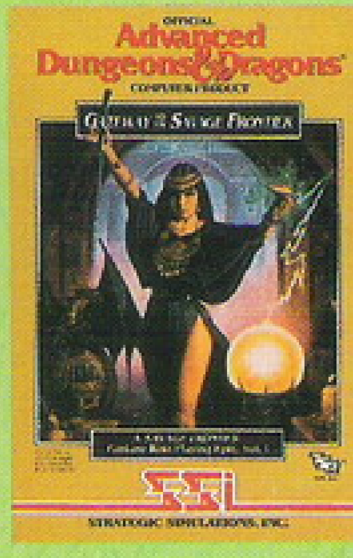
所以，要防止這種不幸事件發生，在你的隊伍有 NPC 加入時，請SAVE在任一進度後，回到D-OS，進入PC-TOOLS，用COPY功能，複製在此 GAME 的 SAVE 錄後，（詳見PC-TOOLS使用說明），將 KREVISH 的進度檔改成 KREVI-SH.GUY.SWG，再將此兩個檔案C-OPY 至別處。現在，進入遊戲在戰鬥中把他給宰了，再回到城中後去訓練所，讓 KREVISH 加入吧！要 NPC 永久加入，要先讓他（她）加入一次，再用上述方法即可。

當你重玩時，當有同一名N-PC加入時，事先將該 NPC 存回磁片（有的會永久消失，此指不同的遊戲），才可免去一些問題，至於其他的GAME就請你們自行試試了。

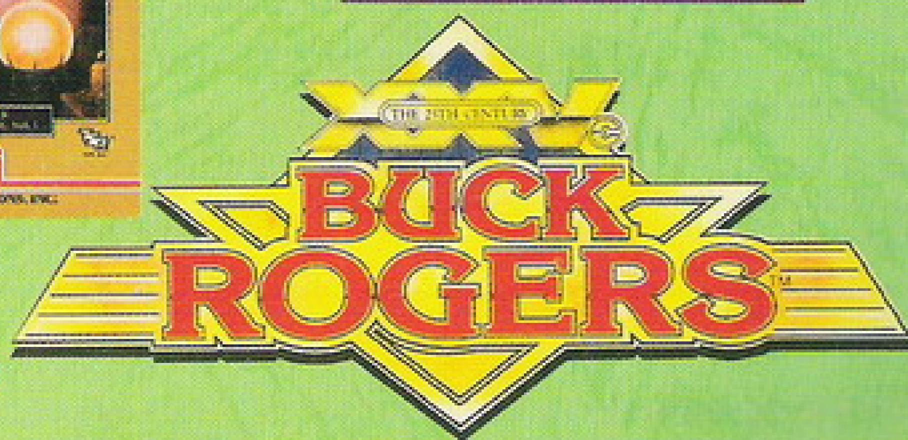








Advanced Dungeons&Dragons



LORD BRITISH 祂的末日



／Y．M．J．



前兩天到書局買了本創世紀聖者之書，看到39頁上寫著從第三代創世紀後就沒人能把Lord British殺死，甚至還有外國雜誌出重金懸賞，想起約兩年前的往事——想不到這方法竟無人知道，於是興起一股「獨樂樂，不如眾樂樂」的心情寫下本文。

照例，在地下城一陣奮鬥之後，彈盡糧絕，精疲力竭，正需要Lord British的安慰，於是祭起月之石回到五宮。眼前一黑，張開眼仍是伸手不見五指，向上一看，原來正是黑夜。四周安靜無聲，和白天忙碌的情形有天壤之別，到處逛逛好了！

逛到Lord British的房間之時，看著熟睡的Lord British，也沒有辦法叫醒，突然湧起一股〝刺〞他一劍的衝動。念頭一起，趕緊Save，挺刀一刺，字幕浮現Lord British受輕傷的字樣，馬上醒過來和我作戰，接下來當然是又運起「神功護體」，百打不損一毫。令我非常驚訝的是白天根本不能傷其一分一毫，想不到趁睡覺竟能使其受傷，令人稱奇。

如果到此為此，也就不用寫了，聰明的讀者應該知道該怎麼做了。對了！妖殺術！果然一擊生效，字幕浮現Lord British死亡的字眼，為了想看看他的屍體，就把他從床舖移開——有趣的事發生了，直挺挺的，感覺好似古時將軍雖死不屈一般，已經不能再和他說話了。我想大概是作者沒料到Lord British會被人殺死，壓根兒就沒有畫他的死狀，造成「僵屍」的有趣畫面，說真的，這種死狀倒很符合他的豐功偉業，偉哉！Lord British！

創世紀七代已出來了，如果測試員仍未發現此一Bug的話，也許能將守護者給做掉也說不定。如何？搬出你塵封已久的創世紀六代試試看吧！

只是………不知道是否還有重賞可領？

狗狗乖！不要擋路！

吞食天地裡有個渤海城，裡頭有一個女人擋在路中間，硬是要見到徐庶才肯讓路，必須要去救徐庶再來找她，多麻煩呀！！有一個簡單之方法，就是進城後，再出來站在城門口上，之後向上走一步，再向下走進城，你會發現隊伍已在那女人的另一邊了，知道此法之後，就不須再管那笨女人啦！！而且如此一來亦可先買到較好的武器和護具，再去救徐庶不就容易多了嗎？？



君主捉拿法



你是否因某位君主的魅力、智力、戰力過高而使自己進退兩難呢？筆者也曾因這問題而感到十分困擾，別擔心！我現在將提供各位玩家一招秘技——君主捉拿法。

每當戰役結束後，總是要針對戰俘加以處置，能夠招降的將領就加以招降，而無法招降的就斬首、監禁或是流放，然而君主既不能招降也不能關起來，所以只好斬首或者是流放，但是有些君主雖然是很差勁可是看在五千兵力的份上也實在覺得可惜，放了他又怕它東山再起，所以有了這招君主捉拿法，就可免除這一切的煩腦了。

首先你要有二個先決條件：

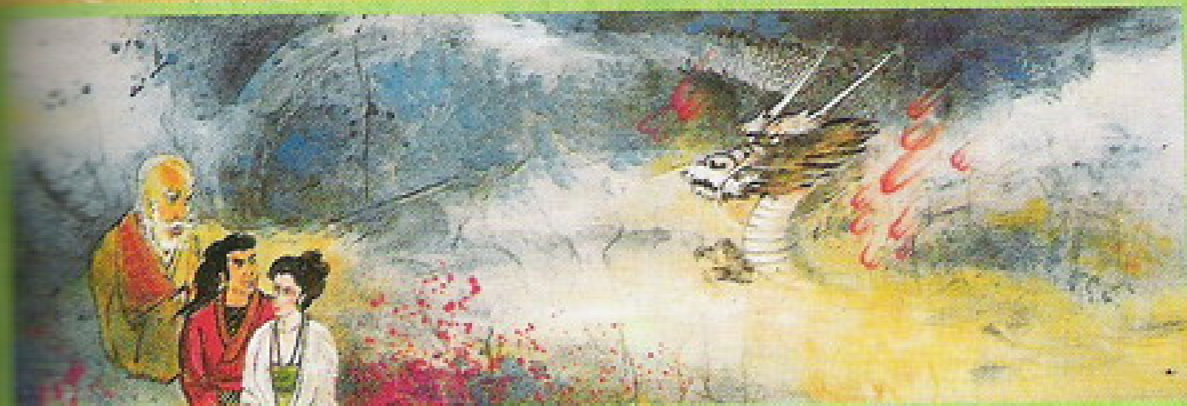
第一、將你所要捉拿君主的郡縣攻得只剩下君主自己一塊領地。

第二、所有的郡縣都要有人佔領，不能有空白的郡縣，因為釋放了君主他就會向空白郡逃去。所使用的計策是「聯合出兵」之計，此計需要我方的主攻軍和助攻軍聯合攻打敵方，主攻軍之郡縣需要有人留守，不能全數出動，最少要有留下一個人來防守，以防敵國君主跑錯地方，而助攻軍一定要傾巢而出，這樣才能符合條件使助攻軍的郡變成空白郡。

當戰役結束後，要將戰敗的敵國君主加以釋放，此時他一定往空白郡逃，然後他就踏入你的陷阱中了，他一定比你先退兵。再來就是助攻軍退回原駐守的郡縣，然後奇妙的事就會發生了，他在你的控制之下任你支配，提醒你有一些事絕不能做，例如讓他獨自一人當太守。一定要有人在旁監視，否則過不了多久他就「獨立復國」了，還有帶他出征時也不能由他當主帥，否則他也會叛變，將你的將領大小通吃。

／陳昭宏

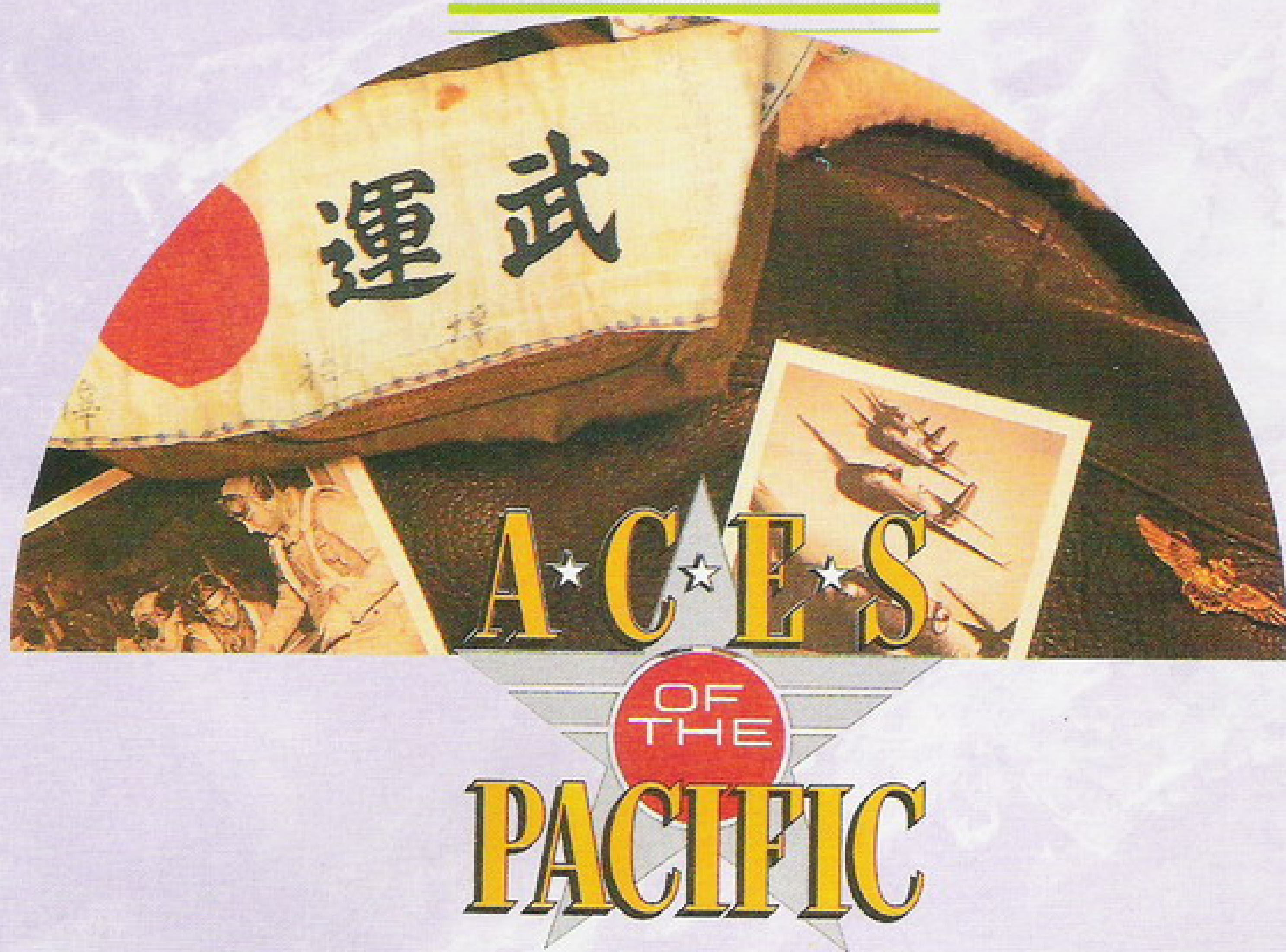
俠影記



偷懶法

自從看了第 40 期的俠影記修改法後，恨不得早日剷除群魔，伸張正義，哈！哈！…（太快樂了），但是，即使有無敵魔功，在漫長的旅途中仍然有「出搶」的時候。在遊戲開始，就被二個黑衣人暗算，帶到魔教分舵，雖然，最後還是把分舵主幹掉了，但是，卻浪費了小弟我不少時間，在偶然中，小弟不小心發了一個〃偷懶法〃只要在一開始走出常山城時，〃立刻〃『衝』回常山城，雖然免不了遭〃小黑人〃的暗算，但你會發現，一開始打鬥時畫面一片黑暗（是否當機了呢？？）一會兒，小弟的「時空大挪移」便奏效了，您將會發現，再度出城時，黑衣人？？你在哪裏？你在哪裏？（SORRY，久沒練歌了！！）便可省下一段旅程，至於幾把鑰匙，只要參考40期的修改法，不就……哈哈哈……！

／SUPERMAN



太平洋空戰英雄

嗨！歡迎你來到太平洋戰區，年輕的飛行員們，你們所將面對的是一場壯烈的戰役與攸關生死的戰鬥。雖然對飛行員來說〝明天〞永遠是那麼的遙不可及，但是別忘了，眞正的榮耀是屬於英雄的。而你，將會證明這一切……OK！準備好了嗎？

開始選擇自願加入的軍種吧！雖然同樣在太平洋戰區作戰，但不同的軍種所使用的飛機都不一樣，飛行的技巧、戰術也不盡相同，嗯…可說是各有特色吧！OK，讓我們先來談談海軍戰鬥機吧！

F-4F野貓式：

美國海軍在大戰初期所用的F-4F可說相當老舊的機型了，在1939年進入量產的F-4F不僅武裝、續航力等比不上日本的零式戰機，連速度也追不過，更不用說迴轉性能了。假如你駕駛F-4F碰

新手上機篇

上零式戰鬥機，那就表示將有一場苦戰要打了。記住，F-4F非常不耐打，只要被擊中一次通常就掛了，而且彈量也不多，常常遭遇一、二群敵機便用完子彈了。

由於F-4F的迴轉性能比不上零式戰鬥機，所以別和零式戰鬥機兜圈子，盡量使用誘敵法，趁零式戰鬥機在追打友機時從側後方收拾它。切記，盡量少從正後方攻擊敵機，因爲正後方子彈必須穿過整個機身，才能擊中駕駛或引擎。所以，殺傷力不大，通常必須耗費大量彈藥才能擊落敵機。對彈藥少的F-4F而言，是非常不適用的（除非你想打完一群就逃回基地）。

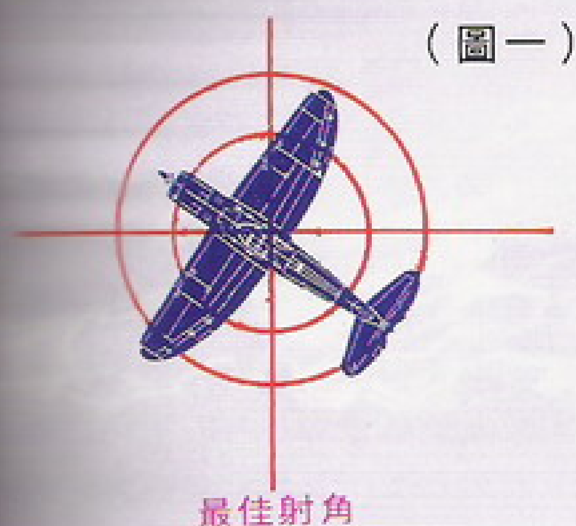
另外，在扣扳機時也盡量採用點放式，因爲敵機一但被擊中通常會立刻做大動作來閃躲，除非你將整條彈道都加上前置量，否則子彈一定落空。還有，在偷襲敵人時小心敵機如法泡制來偷襲自機，別忘了隨時留意後方狀況。F-4F可挨不起零式戰機上的20公厘機砲，一但被掃中，生還的機會就不大了。

F-4U海盜式：

美日海軍戰機性能的差異，在F-4U登場後便已逆轉，擁有獨特機翼及圓滑機身的F-4U，在武裝載彈量、極速等皆凌駕於零式戰鬥之上。對那些開F-4F開得快哭出來的飛行員來說（如筆者），F-4U的出現等於給他們打了一劑强心劑（開F-4U開到1943年才等到F-4U可換，多感動呀！）。在開F-4U時，通常都可追得上零式戰機，也較容易將敵機拉到最佳射角（圖一），一旦敵機進入此角度，別客氣！盡量將子彈往

正駕駛座招呼，若無法一發擊斃正駕駛員，再補個五、六發也可打爆駕駛座，保證讓敵機死得很難看。

（圖一）



最佳射角

如果是遇上較難纏的對手（如空戰英雄），就利用F-4U的快速度採用後方攻擊法，在敵機正面衝來時，立刻 360° 迴轉，從後方咬住敵機射擊。雖然從後方射擊較為浪費彈藥，但對彈藥多的F-4U而言，就較為無所謂了。不過彈藥雖多也不能濫射，射擊時還是採點放法較為節省，畢竟對一個好手來說，在空中看著敵機飛來飛去卻無子彈可打，是一件非常含恨的事，還是盡量避免發生的好。

雖然F-4U是標準的海軍戰鬥機，但其轟炸能力也是一把罩的，在F-4U上不僅可掛載1000磅和500 磅等重炸彈，還可加掛火箭，一般而言以二枚 500 磅炸彈加火箭為最常用的組合。

F-6F地獄貓：

F-6F的出現使得美國海軍在空中取得壓到性的優勢，三年內生產達 12272 架的F-6F，不論是數量、武裝、馬力都在零式戰機之上（尤其是數量），使得日本飛行員聞貓色變。由於F-6F結構堅固相當耐打，是故在對付零式戰機時除了上述的戰法外，還多一招正面攻擊法。一遭遇敵機立刻正面衝過去，火力全開，一次就將其掃下來，就算敵人閃開，其隊形也被我機衝散，此時我方戰友剛好趁機一人咬一架，保證兩三下就清潔溜溜。

不過此方法相當冒險，如果對方的飛機也是堅固型（如「屠龍」等重戰機），那勢必會有一場血腥火拼，雙方都是非死即傷，下場難以想像。所以使用正面攻擊法時，請先有跳傘的心理準備。

OK！看完海軍的戰鬥機後，讓我們再來了解海軍飛行員在大戰中所常接到的任務種類。其實不論海軍或陸軍，任務的類別都完全一樣，只是目標和敵機不同罷了。

⑴空中巡邏（COMBAT AIR PATROL）

空中巡邏是飛行員最常出的任務，一般通常是在航空母艦四周巡航一圈即可。擔任空中巡邏任務時，最要小心的便是彈量問題，因為巡邏時所遭遇的敵機數量最高可達四群，一群三架日機，四群便有12架要應付。對F-4F等彈量少的飛機而言，可說是相當累的，就算是F-6F也有彈量匱乏之慮。所以，不可不小心節省彈藥。

巡邏一開始從航空母艦起飛後，即可依序到各巡邏點。切記，一進入巡邏點立刻前後左右觀察有無敵方飛機，如果發現，別忘了先通知友機。除非是我方戰機性能太好，否則一對三是很危險的，當你在追擊一架敵機時，其它敵機一定會從後方偷襲，而且如果開的是F-4F的話，其下場是可想而知的了。

至於友機的水準則依飛行隊而定，在飛行員素質高的飛行隊中出任務，則你的友機都會有相當水準，通常都可輕鬆的收拾掉敵人。反之在飛行員素質差的飛行隊出任務，則你的友機常常兩三下就被斃光，只剩自己一人孤軍奮戰，而結局通常是悲慘的。所以選擇飛行隊時，飛行員素質是很重要的。

當結束巡邏任務回到母艦時，通常都會在母艦上空遭遇最後一群敵機，此時如果彈量不多的話就不要勉强迎敵，否則便要將飛機往上拉，保持盤旋昇空，大概盤旋一陣子便可發現敵機，將其擊斃後便可結束任務。

一般完成任務後便會自動結束飛行，如果任務沒有完全成功或欲提前返航則就必須自己降落母艦以結束任務，在降落母艦前，首先飛到母艦上空，再沿著飛行甲板飛離一段距離後回轉360°，將機首對準艦甲板。並按通訊鍵連絡母艦導航員（ Landing signal officer 簡稱 LSO ），再依工作人員指示調整速度、方位。切記，在降落時千萬不可硬壓機首，一定要用油門及副翼來調整高度，只要工作人員指示停止著陸，便立刻油門全開拉起機首從頭再來。畢竟一旦降落失敗，先前的苦戰成果就白費了，不得不小心謹慎一點。

⑵對地與對艦攻擊（ANTI-SHIPPING STRIKE & GROUND ATTACK）

對地攻擊的目標可分為地面或船艦兩種，一般而言，戰鬥機上的火箭即可對付所有的地面目標及中小型的船艦，但如果對付的是戰艦或母艦，仍是需炸彈才行。最常用的掛載組合是一組炸彈加五組火箭，畢竟一組炸彈只能炸一個目標，而五組火箭還可再攻擊五個目標，如此才能拿到

更輝煌的戰果。當然，如果飛機本身無法加掛火箭（如F-4F等），那也就無法勉強了。另外，在換武器時要留意一下航程，別掛了一大堆炸彈。結果，卻飛到一半沒油掉下去，那會讓敵人笑死的。

擔任攻擊任務的飛機通常一起飛後便直達目標區，不過萬一中途遭遇敵機攔截而必須空戰的話，別忘了最重要的一件事－拋棄所掛炸彈。因爲在戰鬥中最重要的迴轉性能，加速性能及最大推力等，都會因爲機體上那些上百斤的炸彈而大打折扣。如果，敵人又是高速機種的話…嘿！嘿！嘿！下場通常是很慘的。是故，任務雖重要，生命更可貴，還是把炸彈丟了吧！

不過話又說回來，還是有個可以保全生命並達成任務的辦法。那就是「逃」。只要一發現敵方戰鬥機立刻把機首下壓50°，將引擎全開，利用飛機俯衝的加速度來甩脫敵方飛機的追纏。由於飛機上掛滿了炸彈，所以俯衝速度非常的快（重力加速度），此時通常可以甩掉敵機。必要時，還可將機首下壓90°，保證讓飛機上的空速表〝破表〞。當然，高度要夠高才能這樣玩，否則〝插〞入地面可是很難看的，而且由於飛機速度太快在拉起時常會產生目眩（Black Out，因腦充血而眼發黑），可得小心謹慎一點。

一旦飛達目標區後，便可開始尋找目標攻擊。一般而言，炸彈的攻擊法可分爲水平轟炸及俯衝轟炸，進行水平轟炸時首先必須對正目標（此時可先飛越目標後，再回轉 360° 度校正），待到達目標上空後再投下炸彈即可。在投彈時別忘了留意一下高度和速度，太高的高度及太快的速度都會使炸彈的命中率變差。一般而言，將高度維持在 100 ～150 英呎，引擎力維持在 70% 左右，在飛機快接近目標時投彈即可獲得不錯的命中率。當然，目標愈小愈不容易炸中，還是選擇大一點的目標攻擊吧！至於火箭的使用，那就更簡單了，由於火箭的飛行路徑幾乎是一直線的，所以只要將機首對正目標，待距離夠近後發射即可。命中率幾乎是百分之百，只可惜火箭的威力較小，經常要二、三發才能摧毀一個目標。另外，機槍掃射通常只能對一些小目標造成傷害（如油槽、帳營、巡邏艇、砲艇等）。如果，目標是戰艦、航空母艦、巡洋艦等的話，那就不必浪彈藥了。因爲就算打光所有子彈，也不會對其造成太大傷害，還是留點彈藥防身吧！

此外，由於戰鬥機沒有減速板，在進行俯衝轟炸常會來不及拉起，太高投彈的話又不易命中目標，畢竟俯衝轟炸機是屬俯衝轟炸機該做的事，戰鬥機還是少玩的好。還有一點要留意的，在投彈或掃射前別忘了先看一下友機的動態，如果友機正要準備投彈的話，那就不要再接近目標攻擊了，否則萬一被友機炸彈的震波炸到，那就欲哭無淚了…（如果自機高度在一百呎以下，保證一彈斃命！）

⑶攔截轟炸機（INTERCEPT BOMBERS）

此類型的任務有時很容易，有時卻很頭痛，其差別完全在於目標種類。如果，目標只是一般攻擊機的話，那就可以安心的以一般空戰法來收拾掉（戰鬥機VS攻擊機，敵方不倒才怪）。可是如果目標是陸軍一式陸上攻擊機，這種標準轟炸機的話，那可就有的打了。首先撇開其超厚〝皮〞不談，光上面裝的機槍便多得可以嚇死人了，多也就罷了，偏偏口徑又都比大的，眞是受不了。

在打轟炸機的時候千萬要注意一點，那就是不要從正前方或正後方發動攻擊，因爲轟炸機的機槍大多裝在前後方。如果，從前後方靠近，無疑是自尋死路，尤其是F-4F這種不耐打的戰鬥機，通常還來不及開火便被斃了。所以，要對付轟炸機一定要從側面下手，以 V 字型攻擊法予以擊落（圖二）。

首先，一發現轟炸機立刻拉起機首以升高自機的高度，待高度夠後，便以45° 度角俯衝攻擊轟炸機，待攻擊完後便將機首拉起再衝回原先高度，迴轉 360° 度後，再予以俯衝攻擊，如此，重覆二、三次便可打下轟炸機。由於俯衝攻擊時速度非度快，使得轟炸機上的砲手無法有效瞄準射擊，是故用 V 型攻擊法，常可不受重創便擊落轟炸機。

另外，如果轟炸機群有戰鬥機護航的話，最好還是先將其收拾掉，否則攻擊時難免被放冷槍襲擊。不過打歸打，還是得留意一下轟炸機動向，別只顧和護航機纏鬥。結果，卻讓轟炸機趁機去將基地炸了，那回基地時可就很難看了。（還有基地可回嗎？）

⑷緊急昇空（SCRAMBLE）

這種任務通常是在基地快保不住的時候出動的。此時敵方的攻擊機大約只要一、二分鐘便可抵達基地發動轟炸，是故必須以最快的速度起飛，一起飛立刻保持盤旋昇空，太概繞個三、四圈

便可發現敵機，切記此時敵機大多是以俯衝姿勢直衝我方基地。因爲敵人投彈是絕對不會失手的，只能眼睜睜的看其將基地炸了，再追上去爲基地復仇一番了。在這種任務中敵機通常不會和我方飛機纏鬥，在其有炸彈時一定是直衝我方基地，完全無視戰鬥機的存在，沒炸彈時又是以逃離戰場爲優先，所以根本不會有人主動攻擊我方戰鬥機，大可安心的予以〝屠宰〞只不過動作要快，遲了就來不及了。其實也不能說是屠宰，大部分的敵方攻擊機都有後座機槍手，如果一味的從後追打，還是會被K的。雖然其口徑不大，但挨多了也是很痛的，不過爲了保全基地，也無可奈何了…。（誰叫基地巡邏隊不早點發現敵機編隊！）

⑤護航轟炸機（ESCORT BOMBERS）

同樣，護航任務的難易度，也取決於所護航飛機。從基地起飛後，便可直飛會合區和友機會合。此時如果友機是一般的攻擊機的話，那沿路可要小心一點了，如果友機是眞正的轟炸機的話，那就可以輕鬆一下了，因爲他們通常有能力保護自己的。

在前往目標的途中如果有發現敵機，一定要先衝出去迎戰，而且要速戰速決。免得有其他敵機趁機攻擊友機機群。一旦到達目標區後便可在其四週盤旋，觀賞其投彈攻擊的〝景緻〞。當然，如果手癢的話，也可下去對目標區掃射一番，不過，小心別被友機的炸彈炸了，那可是會笑死人的。

⑥戰機巡弋與掃蕩（FIGHTER SWEEP）

這種任務是最讓飛行員興奮的了，因爲他們即將可以痛快的大幹一場。從基地起飛後便一路直飛目標區，如果在中途遭遇敵巡邏隊的話，盡量能閃就閃，別和其發生衝突，畢竟，精彩的還在後頭，可別在前面就把彈藥耗完了。

一旦到達目標區便準備大戰一番，此時敵方最多可達12架戰機，只見滿天敵機飛來飛去，實在相當壯觀。不過感動歸感動，敵人那麼多也實在不是件有趣的事，首先要隨時留意四週的狀況，別被敵機偷襲了，盡量用最短的時間收拾掉在和自己纏鬥的敵機，切記，和同一架敵機纏鬥愈久，愈容易被其他敵機偷襲。是故盡量速戰速決以免夜長夢多。如果，沒有失手的話，一場會戰下來通常會有不錯的戰果。也許會造就出新的空戰英雄，也可能葬送掉飛行好手。一切就看你的實力了。

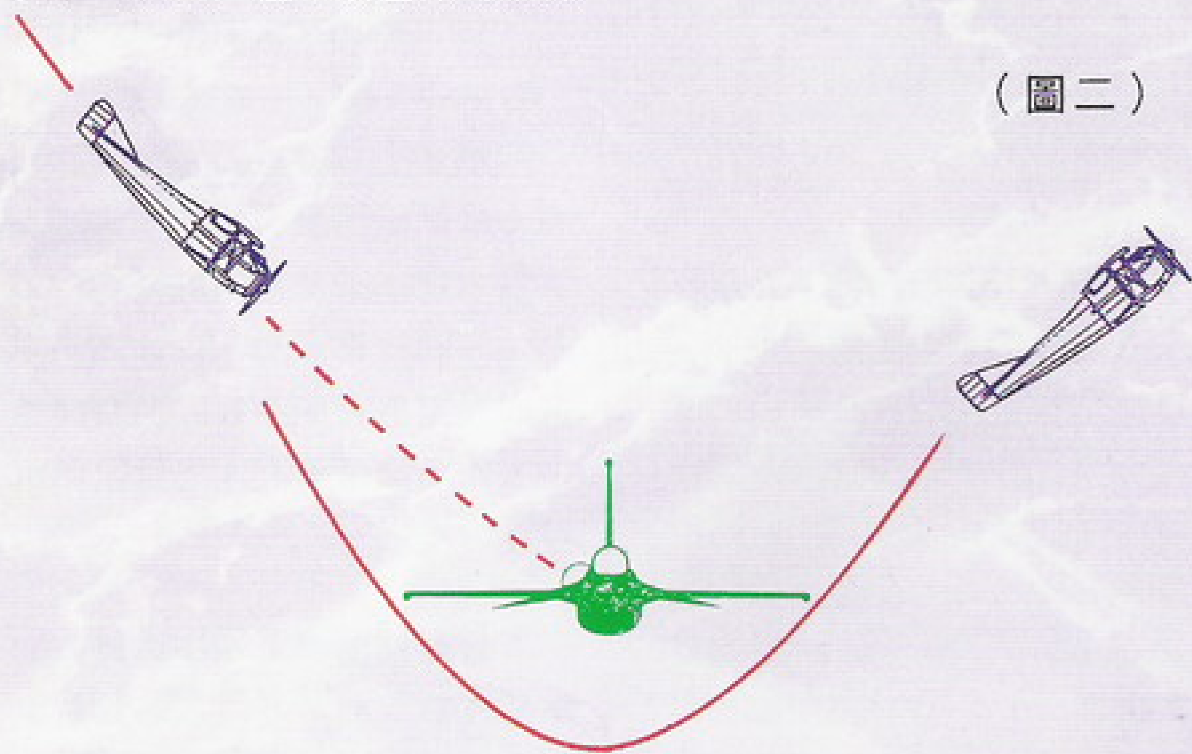
OK，以上便是海軍飛行員常出的一些任務了，其實陸軍也一樣，原則上並沒有太大的差異，一般而言，陸軍飛機的體型都比海軍飛機來的大。武裝、油量、裝甲等都較海軍來的好，加上陸上基地起降又比航空母艦上簡單多了。所以，陸軍航空隊的飛行員的確是比海軍飛行員幸福多了。至於日本的飛行員嘛…那實在是了不起，首先說到他們的零式戰鬥機。沒錯，零式擁有一流的迴轉性能及不錯續航力。但是，一流的迴轉性能是犧牲飛機裝甲得來的，而續航力則是因爲馬力小吃油省而增長的。因爲馬力小所以速度追不上美國戰機，因爲裝甲薄使得零戰非常脆弱，所以日本的飛行員只能靠其迴轉性能來和美機抗衡，甚至到後期日本攻擊機損失過重，因而使零戰必須掛上重炸彈擔任攻擊機的任務。

這使得日本飛行員失去了其最後的迴轉性能優勢。而且就算其活過每一場空中的纏鬥，最後，還是得帶著炸彈衝向盟軍的船艦。所以雖然是敵人，但日本的飛行員仍是讓人欽佩的。

不論是太陽旗或星條旗，彼此在太平洋上都將會有一段用血和淚寫下的空戰史。而你我，都將是主角之一，年輕的飛行員，別忘了，榮耀是屬於英雄的。

／劉昭毅

（圖二）



V字型攻擊法



THE FOUR CRYSTALS OF TRAZERE．

魔水晶

新手上機篇

MacGyver

同樣是不同職業的人組成一個冒險隊伍，**魔水晶**這個遊戲還是有別於其他大家已經熟悉的RPG 冒險遊戲，尤其在法師調製法術方面可以說有很大的創意，值得各位玩家一試。以下就人物創造、調製法術、戰鬥要領等方面做一說明。

人物屬性

由於魔水晶冒險隊伍只有四個人，而且職業、特長、各項數值（例如力量 Str 、敏捷度 Dex 、智慧 Int 等）在事前就已經固定，因此在創造人物時，就必須注意如何運用四項元素加强隊員的屬性。

1. Berserker ：是隊伍中的專職戰士， 因此應該加强他的 Str 、Dex 、 Con ，對於他的AC、Hits 、Af及Df都有强化的效果。比較起來，選擇 Water 比選 Earth所能得到的效果較好。
2. Troubadour：雖然他的特性類似吟遊詩人，但是因爲在遊戲進行當中，他也負擔了大部份的戰鬥任務，因此也應該與 Berserker 相同，選擇 Water 。
3. Assassin：刺客的特性是來無影去無蹤， Dex 和 Spd 都很重要，因此應該選取Fire爲宜。
4. Runemaster：法師不用說， Int 的屬性是最重要的了，而選取 Air所能得到的 Int 值比Fire要好。

事實上一個隊員可以同時具有多項元素加强值，不過實際上選取一種以上元素所能得到的效果比只選一種要差，因此還是以選取一種爲宜。至於其他有關性別、姓名等意義不大，玩家們可自行決定。

遊戲開始——地下城

當你創造完人物後，經過簡單的片頭畫面，就可以看到遊戲地圖中許多城市，先到最接近你的隊員的Treihadwyl城。去Tavern ，酒保會告訴你先去地下城，這才是遊戲的眞正順序，若是跑到其他城市亂逛不過是徒然浪費時間罷了。在地下城裡，你會不時碰到許多妖魔鬼怪，記住要一鼓作氣全部幹掉，不但賺取經驗點數，死去的怪物身上還有錢可拿（這是你獲得金錢的主要方法）。

在地下城裡會有許多箱子、櫃子、座鐘、木桶等家俱，如果看到了千萬不要放過，一定要檢查後才能離開，因爲其中大部份都有寶物。看的時候把Look、Take 等鍵一起按，以節省時間。

雖說地下城有許多門一推就開，不過還是有一些關鍵門需要鑰匙，往往你會一開始碰到許多打不開的門，而鑰匙卻在大老遠的某處，因此善用遊戲提供的自動繪圖功能，可以讓你不致於忘記哪些地方還沒去過。

說到開門，並不只有用鑰匙一途。事實上，當你在地上看到任何跟Rune符合的記號時，那就

代表一個過關的關鍵，只要你對著它施展一個與它相同的法術就行了。在你一進入地下城時，左右兩個門就是要這樣才能打開。

戰鬥要領

魔水晶在地下城及荒郊野外都有可能遇到妖魔鬼怪，此時就會進入3D的戰鬥畫面。魔水晶的戰鬥型態也是一種即時作戰系統，因此玩家必須不斷地操作四個隊員的行動才行。首先，你必須確定隊員們所站的位置能夠易攻易守，一般而言在四周空曠、不會阻礙你的隊員自由行動的區域是比較好的，因為這樣可以讓你的隊員有機會到處遊走，藉以圍攻敵人（這樣的攻擊效果很好），或者抵擋不住時有後路可走。

如果沒有辦法達到這種程度，最起碼也要讓每個隊員都有攻擊敵人的機會，不要有一夫當關的情形出現（也就是一個隊員在前方拚命殺敵，其他人卻被堵在後面無事可做），因為最前面的隊員很容易因承受敵人大量攻擊而死亡；就另一方面而言，隊員的經驗點數是要經過戰鬥而獲得，讓他站在那兒無所事事也等於是失去了學習機會。

其次，要儘快使用隊員們的特殊能力（戰士的發飆、刺客的隱身……），因為這樣能夠增強隊伍殺敵的能力。同時，要讓隊員站在最佳的位置攻擊（例如刺客站在敵人後方攻擊就比站在前方攻擊效果要好）；魔水晶有個比較麻煩的地方，就是玩家無法一次控制所有隊員，也無法精確控制四個隊員所站位置，因此你要隨時注意隊員的狀態，不要讓他們遭圍攻或站在原地發呆。

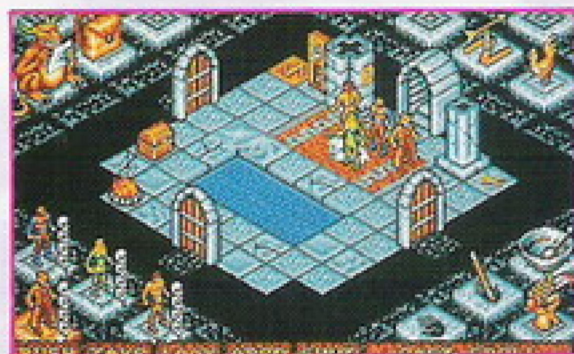
法師在施法時要特別注意。剛開始時所能用的法術相當有限，不過魔法飛彈用的蠻多的。由於射出去的魔法飛彈不一定會以直線前進，因此你可以斜著射，不過要注意的是，在你的法師所站位置及施法目標中間不要有其他東西存在，因爲你的飛彈會直接打在中間的東西上，而不會達到目標。例如你發射一枚致命飛彈攻擊敵人，結果飛彈卻碰到中間隊友身上，那麼你的隊員就要遭殃了，多划不來啊！

法師的獨門絕技——調製法術

法師製作法術以及施法的過程可以說是魔水晶最具特色的部份，也是玩家最值得用心學習的部份，因爲它變化多端，而且是隨著玩家的需要，由玩家自行組合而成。也許你需要一個法術是要把遠方走過來的妖怪通通麻痺，而且要法術的效果能持續，那麼你就要調製一個〝Missile+Surround+Paralyze+Continuous〞，同時在緊要關頭射出去就行了。

> 整個過程有幾點值得注意：
>
> 1. 你想要達到的效果一定要全部都包含在內，缺了一個步驟都沒有用。
>
>   例如你忘了加“Surround”，那麼射出去的法術只能在一個點生效，而不是形成一個圈。
>
> 2. 必須要按照順序，因爲法術的施展會依照你當初調製的順序產生影響，事實上，我們可以歸納出一個基本模式，做爲調製法術的參考，那就是：方向＋範圍＋作用＋時間。以前面的例子來說，法術會先射往你指定的地點，然後產生影響範圍，然後產生麻痺效果，最後持續下去，因此當你調製法術時順序若產生錯誤，就不會有預期的效果了。

在遊戲初期，有幾個法術蠻實用的，介紹給玩家們參考：



1. Missile+Damage：致命飛彈。
2. Missile+Surround+Damage+Continuous：遠方區域造成持續傷害。
3. Missile+Healing ：治療其他隊員。
4. Healing ：治療法師自己。
5. Surround+Speed：加快法師周圍隊員速度。

當然，這只是幾個參考而已，對你而言不見得適用，最主要的還是要自己去創造發明，才比較有趣。

探險要訣

1. 當你攢夠了錢，第一先給隊員們買好馬，因爲好馬腳程快，可以節省不少在城市間來回奔跑的時間，反正四匹馬不過一百塊錢。其次，一定要優先購買Rune，因爲沒有它們，你永遠只能用少數幾種法術，這在面對往後許多強敵是很吃虧的。至於調製法術的藥材也不要忘了隨時添購，否則……
2. 買賣物品時，貨比三家不吃虧。買同樣一付Chain mail，不同城市會有四十二元的價差，甚至一個城市昨天跟今天價格也不一樣，因此買賣時要多比較才是（不要不屑這四十二元，它可以買十四個 Wing of Bat 呢！）
3. 一場大戰過後，想必你的隊員個個傷痕累累。不必急著 Healing，因爲Hits是會自行恢復的，只是時間的長短罷了。



暗黑傳說

新手上機篇

作者／王彰懋

話說筆者玩暗黑傳說時，有一天晚上竟然夢見老師Larkin的來訪，心中戰慄地問：「你不是在遊戲中一開始便〝殺青〞了嗎？」Larkin說：「此次前來是提供你一件物品，讓你能替我報仇。」說著，便丟給我一件東西，原來是一本筆記，上面還有一個鎖，正欲向他索取鑰匙時，他竟然不見了，而我所站立的地上突然變成了無底深淵，我掉了下去…咚！掉到了床下的地板，冰冷的地板凍醒了我，正欲起來再繼續我的春秋大夢時，發現地上正有一本古老破舊的筆記本，不！不！應該說是一張張破損不堪的紙，用一大張的羊皮當封面，翻了一下，第一頁寫著：「把這些資料公佈出來吧！幫助其他人能除去魔王Lord，他死越多次，我的靈魂便與天國更接近了，L-arkin留。」

Larkin的筆記

第1章．緒論

在創造人物時，建議玩家不要太著重魔法，健康、敏捷加多一些較好。畢竟你們這次是單槍匹馬出戰，決定了以後便正式

始了。

那一天，我將帶領著我的愛徒，前往我好友Berrin處，拿取我上次看到預言的筆記，正當我要上門時，暗處射出一把飛刀，竟取走我的生命，到了天堂，天使說我不知道自己死因，不讓我進入天堂，所以我希望我的愛徒能夠探索出原因，爲了使我的愛徒不要太早和我在一起，所以我寫下了這本筆記。

第2章 遊戲之初



一開始，到門口的地上調查一下，可以找到鑰匙，可以在裏面休息，然後去向Berrin拿我放在他那兒的筆記，不過，他可能會懷疑是你殺了我，而要求你找出能證明你是清白的證據，才會給你筆記，但他會給你我工作室的鑰匙，他住在出了森林往西南方走，繞過沼澤的一間房屋中。之後，再回我的住處往西北角走便可到達我的工作室。拿走一本筆記及魔法書及手杖，記得先看魔法書，這樣你將能學會咒語，以後要施法只要使用手杖就可以了。一開始你只有四種基本魔法，以後多參考他人的魔法秘笈，便可增加你所知道的咒語。

之後出森林，繞過沼澤，往



西北方前進到了Bannerwizk村，去找出能證明你是清白的證據吧！你將會漸漸明瞭事情的前因後果及你的命運。



第3章 武器道具

由於在這個世界你所能得到錢的數量有限，所以儘量不要買葯劑，而且道具店中Menu的一項只代表一個，買完就沒了。在你身上的錢低於 100Gp 時，你可以到旅店中尋求打工的機會，每次10Gp，利用這些錢去買一些必需品，只要買打火石（flinttsteel）及彈弓即可，還有就是旅舍中所賣最貴的酒可以給口渴人飲用。

另外還有一種商店專賣火把、燈油及食物，只要買一些火把就可以了，因爲油燈及燈油都很貴，而且以後可拿到Etheral Lamp 可無限次使用。

而食物純屬消耗品，消耗速度非常快，一份食物只可恢復一點健康及一點魔法，但以上兩者全滿時，食物仍持續消耗，沒有食物只是不會邊走邊恢復，況且休息還比較有效，可恢復（最大值－現在值）／2 的點數呢！所以食物沒有必要購買，在殺死敵人後搜查屍體通常會發現錢、食物及火把。這些均爲亂數設定，可以在殺死敵人之後存檔再調查。

在初期時，由於只能帶16項物品，所以用過的東西或目前看不出用途的東西，可放在路旁，等以後能力夠了，到 Gramite 城的地下水道可撿到背包，便可裝入許多東西。

武器呢？除了彈弓（ Sling ）外都不要買，其他武器都可撿到，而且配合下面的作戰技巧，用彈弓便足足有餘了，此外附帶一點， Shadow Sword 是很奇怪的物品，裝備時 Magic 會變成 0，帶在身邊時無法施展魔法，把它放到背包時會把所有東西擠出背包，包括 Shadow Sword 本身，所以拿到 Shadow Sword 時要注意。



第4章 魔法

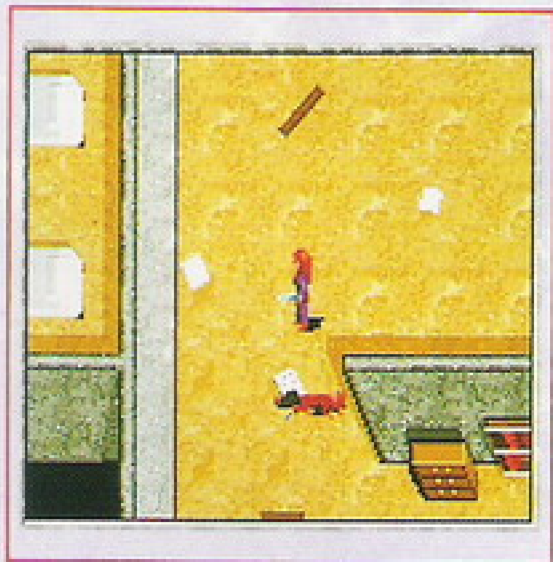
因爲你們這次是單人作戰，所以戰鬥能力要和魔法能力並重，但是由於統治者Cam Tethe 的

禁令，魔法不可以使用，此外，最重要的一點是魔法不是很好使用，舉幾個例子：

治傷的魔法需耗10點 Magic 治傷的魔法幾乎沒有經濟效益，搞不好，還來不及戰鬥，你就會來和我做伴了。另一個例子是小火球魔法，是最簡單的魔法，即要消耗10點 Magic ，而 Magic 的點數，如果你不藉助 PcTools 先生的協助，頂多也才 100 ，小火球魔法就要10點，其他的更不用說了。另外施法用的手杖有三，依弱到強排列，分別爲鉛、白金、黃金，差別是高級的魔法要白金手杖才能施展，甚至要黃金手杖才能。

第5章．戰鬥

接下來要傳授的是戰鬥技巧，使你們與敵人戰鬥時可全身而退，首先要注意是進入危險地如森林、洞穴、城堡時記得要把遊戲速度調慢，記得要常常存檔，以防敵人突然出現，應變不及，接著便是戰鬥技巧的精華，利用地形〝牽制〞敵人，共有兩種方法：



方法一



地形上所有障礙物敵人皆不會通過，而你們可以通過部份地形。如灌木、巨香菇、椅子、小石子等，此爲重要地形，只要把怪物們引來，你們再進入這些地形中，敵人便會在外面觀望，任由你們宰割。

方法二

敵人會和你朝同一方向前進，你往上走，敵人便會跟著往上走，此方法便是利用我們和敵人均無法穿越的地形如樹林、白石、牆等，依附圖般地行進（此圖可以上下左右顛倒使用）與敵人保持 2-3 步的距離，依箭頭指示前進走到 A 點，敵人便會被擋住，再走到 B 點用彈弓痛歐敵人、如果戰場是一片空曠，只好裝備起近身武器硬碰硬了。

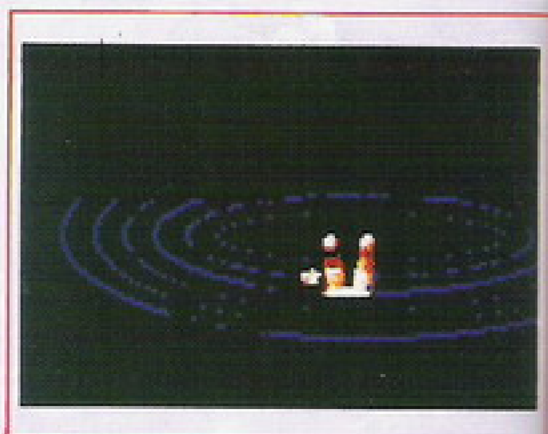
不過當你拿到Great Sword 時對付較差的敵人如巨鼠、盜賊等小角色時可以直接殺過去，但是和危險人物交戰時最好還是利用以上技巧，縱使越千山、過萬水還是值得的，另外要注意一點，有些怪物族中Boss（領導）能力較強，但與小嘍囉外表相同，小心爲上。

第6章．行程

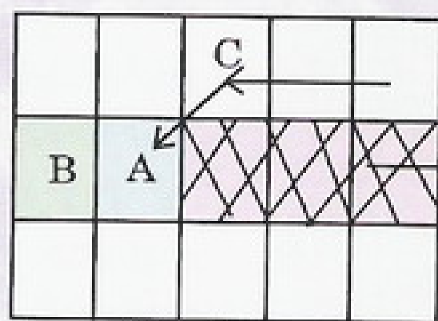


記得要多和人交談，對每個字都要詳加詢問，大致從Bannerwick 經 Glade 、Silverdale、Grauite 、Jade到北方的 Malie，爲主要路線……。

在此要說抱歉的是，很明顯地Larkin的筆記還沒有完，後面的部份好像遺失了，不過以上的內容相信已有相當地助益，希望大家能繼續努力，使Larkin早日上天堂。至於漏失部份，我會天天祈禱，看Larkin會不會再給我剩餘的部份。南無阿彌佗佛，阿們……。



附圖



怪物將卡在C，在B可射到怪物

印第安那・瓊斯系列

亞特蘭提斯之謎

雙人模式攻略提示篇



曾昭朋

亞特蘭提斯之謎是盧卡斯公司的最新力作，除了維持盧卡斯公司出品的高水準畫面設計外，加上支援聲霸卡，更增加了可玩性。雖然整個遊戲難度並不甚高，但是英文程度稍差的人可能會遭遇一些困難，所以筆者特別把一些容易卡住的地方做一些簡單的提示，以免大家不會因一些小問題而無法一窺遊戲的全貌。

Barnett College

◆我在第一個房間該做些什麼事呢？

①試著找出一個小雕像。

②也許那個小雕像不在這兒，到別的房間碰碰運氣。



③看看螢幕左邊那個古怪的雕像，就可以「離開」那個房間。

◆在閣樓下的房間該注意什麼事呢？

①繼續尋找那個小雕像。

②找不到對不對！試試別的房間！

③也許螢幕右方大洞旁的繩子可以「幫助」你離開那兒。

◆我快瘋了！圖書館裡還是找不到那個小雕像！

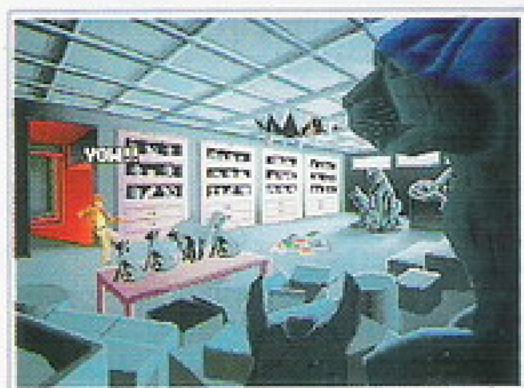
①開卷有益，多看點書培養氣質！

②你到底在看哪一種書！

③左邊靠牆的大書櫃也許暗藏玄機哦！

◆好啦！我「下來」了，那個該死的小雕像到底在那裡？

①偷偷告訴你！小雕像不在那個房間。



②既然找不到，帶幾個瓷貓回家當紀念品。

◆你再不說我就要翻臉了！

①好嘛！好嘛！算你狠，看看那些個櫃子。

②沒有！？怎麼可能？

③你怎麼那麼驢！不會三個都打開啊？

New York

◆我想聽 Sophia的演講，可是票賣完了耶！



①你確定你想聽？

②要不要進旁邊的電話亭，換超人裝打個洞進去！

③別傻了！戲院後門沒鎖。

◆後門是沒鎖，可是有個大猩猩擋路。

①試試你的口才！

②跟他打上一架！

③也許還有別的方式哦！

◆跟那個門房說些什麼？

①Sophia是他的偶像，多拍馬屁準沒錯！

②爭取他對Sophia的認同，還有不要臭屁你的高學歷。

③馬屁拍到馬腿上了吧！試試對話1/2/1/3/3。

◆我有暴力傾向，我要跟他「釘孤支」！

①你打得贏嗎？

②那就想辦法用言語惹毛他。

③試試對話 3/2/3 就可以跟他打上一架。

◆我厭惡暴力但也不想逢迎諂媚，救救我這個正直的人吧！

①巷子裡有條防火梯。

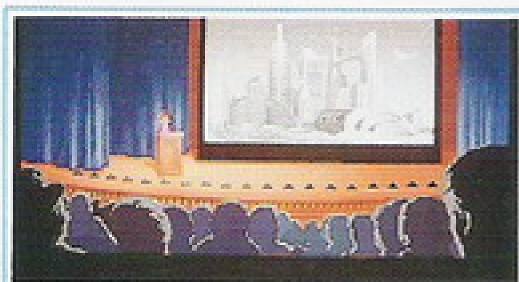
②先清出一條路來。

③推開每個擋路的箱子那就對啦！

◆我進入戲院的方式是否會影響日後遊戲的進行？

若以上述第一種方法進入戲院，在選擇模式時Sophia會建議你採用雙人模式。
有暴力傾向的人，Sophia會建議你用打鬥模式。
你如果是爬防火梯進去的，在選擇模式時Sophia的建議是採用單人模式。

◆Sophia這個長舌婦的口水什麼時候才會用完？



①除非你能吸引她的注意。

②控制台上的怪東西好像是她演講用的道具。

③試試那三根扳手。

◆那個舞台管理員不讓我碰控制台，怎麼辦？

①閱讀是他唯一的嗜好。

②對話選 3/1/1，然後給他你在外面拿到的報紙。

◆大型電玩也才只有一根搖桿，這個控制台有三根耶！它們到底是幹什麼用的？

①也許跟蘇菲雅的道具有關。

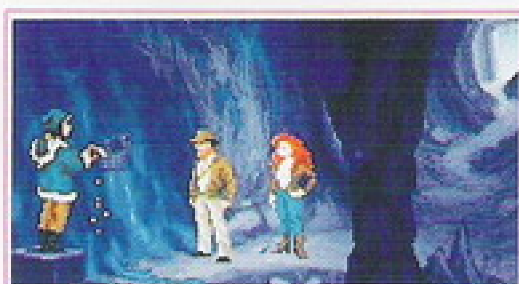
②啟動那個道具，一定會引起蘇菲雅的注意。

③PUSH左邊與右邊的扳手，再按啟動鈕。



Iceland

◆Heimdall這個老狐狸的口風真緊，我該如何套他的話？



①他的話會讓人聽得滿頭霧水，不過從他的鬼扯淡中可獲得不少有用的訊息。

②問他認不認識知道柏拉圖對話錄下落的人。

③對話選 3/3/1 。

◆我該怎麼拿到那個冰封的骨董？

①效法王祥「臥冰求鯉」的精神如何？

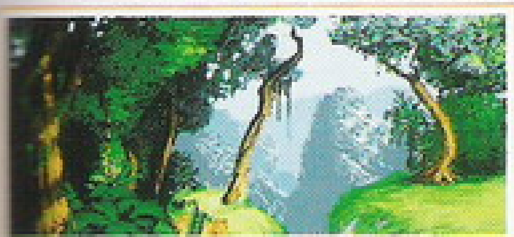
②如果你是第一次到 Iceland，那麼你暫時還拿不到它。

③在Heimdall掛了之前，總算把骨董的頭給挖了出來。

④亞特蘭提斯產的能源石威力非同小可是衆所皆知的。
⑤把能源石放進骨董的頭部。

Tikal

◆我該如何越過這斷崖？
①你沒看過泰山的卡通嗎？
②那棵樹看起來蠻有彈性的。
③還是不懂？用 USE 的指令看看！



◆那條長蟲盤在樹上，偏偏我最怕的就是這玩意兒！我該怎麼辦？
①非常可惜這個遊戲裡沒有蛇笛！
②它看起來好像餓呆了，試試旁邊那隻嚙齒動物！
③用鞭子抽它，直到它跑到樹下爲止。然後你就會看見……

◆我找到Sternhart了，可是他不讓我進金字塔！
①你必須先回答他的問題才行。
②注意到旁邊的鸚鵡了吧？也許它學到了什麼。
③和它說說話，你該知道要問它什麼吧？



◆好啦！我進來了，然後呢？
①四處看看吧！
②螢幕中間那些螺旋狀浮雕有點可疑。
③有一個浮雕跟其它的不太一樣，把它拿起來。

◆它鏽得卡住了！附近有任何除鏽的工具嗎？
① Sternhart 大概有吧！
②檢查一下外面的攤子，也許可以找到你想要的。
③油燈裡的煤油是不是可以拿來當除鏽劑呢？

◆Sternhart那個跟屁蟲老是跟著我到處跑，害我沒機會下手！
①找件事情讓他忙一下！
②你忘了Sophia的存在了嗎？
③叫Sophia和 Sternhart 談談，你就可以趁機溜出去了！



◆這個浮雕有什麼用？
①注意左邊那個雕像。
②它看起來像不像缺了鼻子的大象？
③對啦！把浮雕裝上，然後拉一下。

◆該死！Sternhart這傢伙幹走了我的發現！我該如何阻止他呢？
①哈！你跑不贏他，顯然他已經練習這一招很久了！
②別緊張！冤家路窄，以後還有「見面」的機會！
③別急著走！是不是忘了拿什麼呢？

Azores

◆Costa 這老不死的不願意和我談！
①你有同性戀嗎？
②自古英雄總是愛美女，不是英雄的……也愛美女！
③Sophia認爲她比你行，讓她試試吧！



◆好啦！這老色鬼答應和我交易了，可是我身上的東西他都沒興趣！
①嗯！他要的是亞特蘭提斯的骨董。
②別做夢了！Sophia不會交出她的項鍊的！
③記得冰島的Heimdall教授在挖的東西嗎？也許他會感興趣！

Barnett College

◆這樓梯什麼時候才會修好？
①不是現在就對了！
②爲什麼不先去別的地方逛逛呢？
③再去冰島一趟找Heimdall教授談談吧！

◆我該如何回到頂層呢？
①看來你得找個墊腳的東西。
②試試旁邊的那個圖騰柱如何



③推不動？把Indy辦公室的冰箱裡的蛋黃醬拿來試試吧！

◆能打開這個沾滿灰塵的舊箱子的鑰匙在哪？

①廢話！當然在頂層囉！

②在甕裡啦！

③打開它，然後撥開那些「烏龍茶」。

◆運煤的通道太滑了，我爬不上去！

①找些能黏住你鞋子的東西如何？

②在電影院裡你常被什麼東西沾到，然後隨口來句「※☆◆#◎！」？

③對啦！口香糖！在圖書館裡吃口香糖，偏偏又找不到地方丟，你會把它黏在哪？答對了！椅子上！

◆求求你告訴我柏拉圖對話錄在哪？我真的找不到！

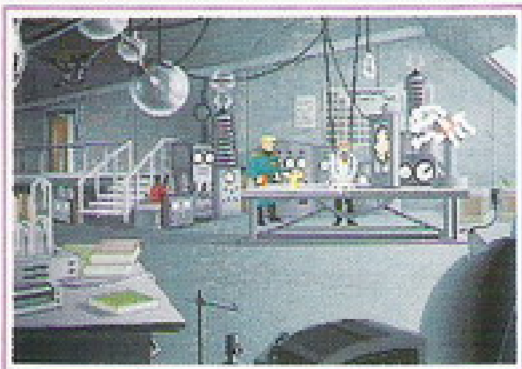
有三個可能：

①在有圖騰柱的房間裡，旁邊有一個大箱子，把它推開，你可以看到一個沾滿灰塵的舊箱子，打開它。

②沒有！？好吧，那大概是在某一隻貓的雕像裡吧！把貓的雕像撿起來，到樓下去，打開火爐把雕像丟進去。



③什麼！？三隻都燒掉了，還是找不到！？到圖書館去，把你在有圖騰柱的房間裡找到的石箭頭和在火爐房裡找到的髒布做成一個粗糙的螺絲起子，用來把地上那個書櫃的五個螺絲取出，然後打開它。或者你也可以用火爐房裡找到的煤塊從下面把書敲下來。



Algiers

◆ Omar 要求我把石盤拿出來當證物！哪裡找得到這玩意兒？

①看來你得去找另一個骨董商才行。

②去蒙地卡羅碰碰運氣吧！

③等等！去找Monsieur Trottier 之前，先把左上角那個面具拿來當紀念品吧！



◆這是什麼世界！坐熱氣球還要票！給錢不行嗎？

①當然不行！不然這個遊戲還有甚麼好玩？去找別人想辦法吧！

②你和街上的乞丐談過了嗎？想不想知道神秘禮物是什麼？

③他餓啦！給他和旁邊的雜貨店老闆換來的「烤小鳥」，他就會送你一張票。

◆我該用什麼來換食物呢？雜貨店老闆說面具太醜，會嚇跑他的客人！

①去找Omar想辦法吧！

②該死！你說你還沒拿到石盤之前就把面具退還給Omar了？不是叫你先去蒙地卡羅嗎？

③耐心點！雜貨店老闆拒絕你提供的東西的時候會跟你講他要的是什麼。



◆好！我終於坐上氣球了！風景不錯，接下來呢？

①你不想坐熱氣球去「遊覽」一下嗎？

②解不開繩子！？你不會學馬蓋先用瑞士小刀把繩子割斷嗎？

③找不到瑞士小刀？你當然找



不到！因爲遊戲裡根本沒有這個東西！有沒有看到街上有人在耍飛刀？

◆那個耍飛刀的傢伙非得要秀一下才肯把刀子送我！

①Sophia好像不太願意當志願者的樣子！

②你得「使」她「就範」！

③使用你的口才吧！當她趨前觀望時，嘿嘿嘿……趁機推她一下！

Monte Carlo

◆ Alain Trottier 到底在哪？

①他不在飯店裡。

②找不到不會問人啊？

③好吧，告訴你好了，灰頭髮、穿咖啡色西裝的那個就是了！

◆我找到他了，可是他不肯跟我去見 Sophia！

①問他關於亞特蘭提斯的事。

②講話謙虛點！

③用對話 1/2/1/3，然後他就會問你一個有關柏拉圖對話錄的問題，回答他以後再用對話 2/1，他就會乖乖地跟你去見Sophia啦！



◆他跟我上樓了， Sophia 說她可以處理，我該相信她嗎？

①那要看你信不信任她囉！

②當Sophia在展現她的「特異功能」時，有一個較簡便的方法「料理」他！

③眞的不知道該怎麼辦？那好，把進度存起來，兩種都試試看！

◆他懷疑這一切！ Sophia 該怎麼回答他的問題？

①也許Nur-Ab-Sal能引起他的興趣。

②Indy的經驗能幫助你。

③前三個問題的答案在Indy和Trottier的對話中。

◆＃※☆◎＊！鬼才知道他背後有幾根手指！

①哈！顯然Trottier不是一個迷信的人！

②不要生氣！至少你有五分之一答對的機率。

③好！不說風涼話。答錯了沒關係，試試別的方法吧！

◆ Sophia繼續用她的「邪說」蠱惑 Trottier ，這時Indy該做什麼？

①記得你在 New York幹的勾當吧……對啦！裝神弄鬼一番！

②你手上有 Algiers 拿到的面具吧？其它的道具這裡都有。

③打開左邊的櫃子，把手電筒拿起來，再打開配電箱，把電流切斷，最後罩上床單、戴上面具、打開手電筒……

The Desert

◆我終於拿到地圖了！可是它不夠大，我看不清楚！

①用放大鏡如何？

②開玩笑的！你怎麼眞的去找放大鏡？問問四周的遊牧人吧！

③除了方向以外，他們還會告訴你距這裡多遠。



◆我找到了！我找到了！我找到了……咦！ Sophia 跑哪去啦？

①嗯……她在地底下。

②她掉到洞裡去了，你最好想辦法救她出來。

③旁邊有一個往下的樓梯，也許你可以下去碰碰運氣？

◆怎麼沒人告訴我這下面這麼暗！

①你不會把螢幕調亮嗎？

②撿起一切你「看得到」的東西，你會發現你撿到一個罐子和一根橡皮管，此外你還可以發現一個沒油的發電機。

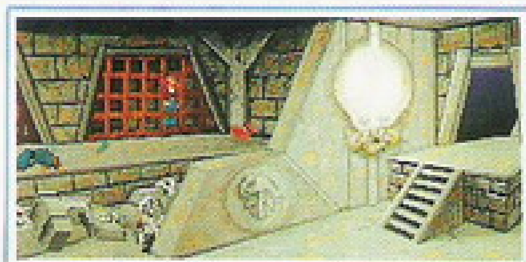
③到上面去，打開卡車的油箱，把橡皮管接上，再把罐子接到管子的末端……好啦！這不是有油了嗎？把發電機的蓋子打開，再把油灌進去，然後把開關打開。

◆燈亮了耶！等等……然後要幹什麼？



①你忘了你下來幹什麼了嗎？
②洞在右邊！把船骨撿起來，把碎石清掉……看！一個圖！
③桌上的小木棍剛好可以放進中間的洞裡！把太陽石盤裝上，轉到正確的位置。

◆等等！石盤的正確位置！？我怎麼會知道？
①不知道是吧？那就一個一個慢慢試，反正只有八種。
②你到底有沒有仔細看過柏拉圖對話錄？
③翻到第三頁，看！不是寫得明明白白嗎……？看不懂！？這我就莫法度了！擺好後記得按一下小木棍。



◆沒事了吧？我救出Sophia了，我可以離開了嗎？
①可以。
②是的，你可以離開了。
③你要我說幾次！？我說：「可以！」

◆不要這麼兇嘛！我該怎麼離開這鬼地方？
①自己想辦法！
②你的腳是裝飾品嗎？
③懶得走？那就開車好了！

◆卡車發不動！我該怎麼辦？
①廢話！修理呀！
②看一下引擎，是不是少個火星塞？
③到下面去，把發電機關掉，把火星塞拔起來。

◆還少一個配電盤耶！
①去找呀！
②你到底有沒有把Sophia救出來？
③Sophia不是給你一個了嗎？裝上去。

◆這隻綁著一條繩子的小魚兒真可愛！它有什麼用？
①大概是給小孩玩的吧！
②跟你講過多少次！再把柏拉圖對話錄看一遍！
③它是一個能源石偵測器，以後會用得到。



◆我找到軸承台把太陽石盤放上，然後又轉到正確位置，結果……什麼事情也沒有發生！
①Indy認爲這裡就是柏拉圖對話錄提到的大殖民地。
②再仔細看看柏拉圖對話錄！
③對啦！除了太陽石盤以外，



你還需要月亮石盤！

◆我在左邊的遺址的一個房間裡看到一個圖案，可是我看不懂！
①畫得很好看吧？
②可能是個藏寶圖哦？
③中間的那個角跟的房間外面的大角長得蠻像的。

◆拜託別賣關子了！告訴我月亮石盤到底在哪？
①遺址裡有好幾堆碎石頭，其中兩堆埋著雕像。
②看到雕像了吧？是不是一個牛頭和一個牛尼的雕像？再想想房間裡的圖案……



③遺址左邊有一個測量工具，把它在牛頭和牛尾上架好，然後像圖案上畫的，各對準一隻角，你就會看到兩條線的交叉點，在那仔細一看……賓果！這不就是……？

◆好！我找到月亮石盤了！可是這回的正確擺法是什麼？
①再隨便試試吧！反正擺法也不多，六十四種而已。
②我已經講過N次，柏拉圖對話錄要仔細看！



③第三頁！再問我就冒火了！

Labyrinth

◆我看到三個可愛的石雕人頭，可是我一把它們拿起來，門就關上！怎麼辦？

①唉！你不會用點大腦嗎？

②有沒有注意到：只要你一把第三個人頭拿起來，門就會關上？

③對！先拿兩個，然後走到門的另一邊，拿出鞭子一抽！瞧！第三個不就乖乖地滾過來了？

◆我該怎麼把門打開？

①把人頭放回去。

②你是說從裡面？我也不會。

③別緊張！找另一條路出去不就得了？

◆那個金盒子看起來很值錢，可是我搆不著！



①看來你得先把下面的平台昇上來才行。

②你拿到 Sternhart 的手杖了嗎？

③用手杖把卡住平衡石的楔子撥掉，再到下面去，把手杖插到石像的嘴裡。

◆這裡有一個房間，裡面有一個牛頭人的石像……等等！地板怎麼會下沉？

①想不到亞特蘭提斯人也會偷工減料唉……！

②這是一個「電梯」。



③讓Indy和Sophia同時站在上面。

◆我拿到手杖和世界石盤了！喂！「電梯」怎麼跑了？這樣我怎麼回得去樓上呢？

①趕快找找附近有沒有電話亭，進去換上超人裝，然後打個洞飛上去！

②什麼！？附近沒有電話亭？好吧，那就來個「鯉魚躍龍門」好了！

③仔細看看瀑布，嘿！一條鐵鍊！先別急著走！在附近逛逛吧！

◆玩完啦！這個門沒有架子讓我放人頭！我該怎麼打開它呢？

①學學魔鬼終結者裡的T-1000如何？

②門的另一邊有個開關，看看能不能搆得著。

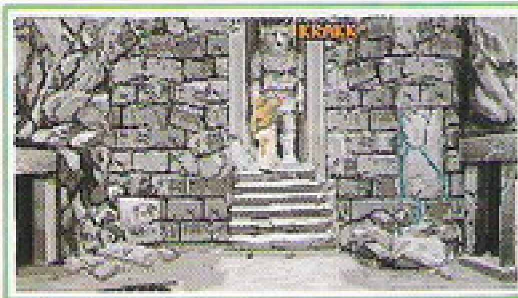
③當然搆不著，不然Sophia是幹什麼用的？把她從門旁的洞裡「塞」進去！

◆我上來了！可是 Sophia 不願意跟著我爬上來！我是不是終於把她甩掉了？

①想得美！

②你得再下去才行，也許旁邊的牛頭人能幫你。

③用鞭子抽一下牛頭，然後走到「電梯」上。



◆又來了！為什麼每次我需要 Sophia 的幫忙時，她總是不「阿莎力」？

①誰教你每次都陷害她？

②這次你不行再重施故計了！你得用君子的方法！

③用對話 2/2/1/4/2 。



◆太完美了！門終於打開了！可是我怎麼覺得我在繞圈子走？

①因為你真的在繞圈子走。

②找找看附近有沒有秘門。

③用用你先前找到的「可愛的小魚兒」吧！

◆小魚兒朝著 Indy！

①它愛上你了嗎？

②你拿到金盒子了嗎？

③把能源石放進盒子，再把盒子關上。

◆沒用！小魚兒換個方向，改朝著 Sophia！

①顯然它移情別戀了。

①記得在New York時發生的事情嗎？

③Sophia的項鍊裡有殘留的能源石，用對話 3/3/1/1/1 說服她把項鍊放進金盒子裡。

◆我把三個石盤擺在軸承上，並且轉到正確位置，可是只有一扇門打開！

①再試試別的擺法吧！一共有 256 種，夠你試的了！

②現在你打不開！

③眞的那麼想開？試試其它兩種模式吧！

◆嘿！Kerner闖進來，並且把 Sophia抓走了！我該怎麼救她呢？

①你不是早就想把她甩開了嗎？

②你暫時救不了她。

③大丈夫能屈能伸，暫時讓Kerner 囂張一下。

◆好吧！暫時不救 Sophia，那石盤怎麼辦呢？

①他有槍，你沒有！

②想想 Sternhart 吧！石盤早晚是你的。

◆聽你的，先不管這些，可是……我出不去！

①仔細看看左右周遭。

②看看右邊的石牆。

③用船骨把碎石清掉。

Submarine

◆我佔領控制台了！可是甲板下有好多人！

①看來你已把船長打暈了。既然如此，何不假扮一下船長呢？

②船長可是最大的喲！你可以命令船員們……

③對！旁邊有台對講機，透過它你可以叫船員們到船頭集合。

◆不是我幹的！深度控制器眞的不是我弄壞的！

①眞的嗎？好吧！那就找個替代品吧！

②你需要一根棒子。

③下面有個清馬桶的工具，雖然味道不太好，勉強將就一下吧！

◆那邊有個警衛看著 Sophia ，我該怎麼把他「清理」掉呢？

①看看Sophia能不能幫上忙。

②Sophia身後的牆有個洞，你可以經由這個洞和她交談，要她引開警衛的注意。

③暗號約定好以後，你就可以開始行動了。

◆那些石盤放在哪裡？

①看到Kerner和Ubermann了嗎？石盤就在他們附近。

②找不到？就在隔壁的小房間裡。

③你瞎了嗎？就在箱子裡。

◆我打不開這個箱子耶！

①高舉你的滑鼠，然後大喊一聲：「萬能的天神！請賜給我神奇的力量！」然後Indy就有神力可以打壞箱子了！

②開玩笑而已！不要生氣嘛！這個箱子是金屬的，運用你的知識，什麼東西會侵蝕金屬？

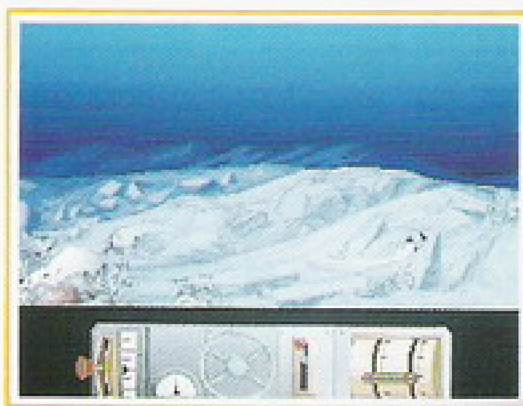
③對！就是酸！化學讀得不錯！走道下面的電池漏了，用你找到的瓷杯裝一些，然後倒在箱子上。

◆舵輪鎖住了！

①那就打開呀！

②沒鑰匙！？你到底拿到石盤了沒？

③鑰匙和石盤鎖在同一個地方。



◆哈！我控制整艘潛艇了！接下來去哪？

①你想去哪？

②當然是去亞特蘭提斯！

③你在附近看看，一定可以看到一個洞，把潛艇開進去。

Dark Room

◆怎麼又是一片黑暗？我有夜盲症耶！

①和以前一樣，你可以粗略辨認一些東西。

②「看」到那個石頭做的東西了吧？不必我說該幹什麼了吧？

③走不過去！？旁邊有個木製品，把它撿起來放在碎石上。

◆喔！原來是個石箱子，我該動它嗎？

①不要懷疑！打開它！

②看看石箱裡有什麼好玩的東西。

③把金屬棒撿起來，放一塊能源石進去。

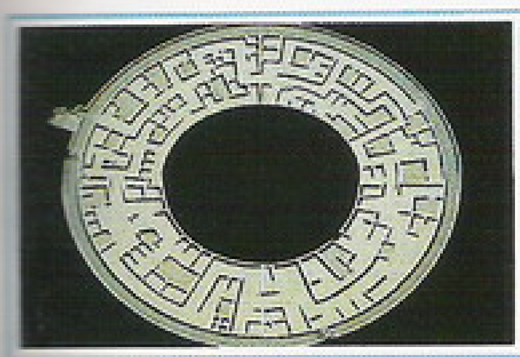
◆好！這邊又有一個軸承，我也把石盤放上，轉到正確位置，可是沒用

！

①這是我最後一次警告你！請你把柏拉圖對話錄從頭到尾仔細看一遍！

②上面不是寫得很明白：要把所有的石盤轉 180 度？

③石像的嘴是不是打開了？把能源石放進去。進門前記得把梯子帶著。



Outer Ring

◆這裡有好多房間進不去！

①去學穿牆術！？

②還是把牆打穿也可以！？

③許多進得去的房間裡都有小閘門，有沒有試過把它們打開後爬進去？

◆這個房間裡有個雕像手中拿著杯子，可是我拿不到！

①你有沒有立定跳遠 7 公尺以上的實力？

②南莫三曼多！（咒語）孔雀延命飛行咒！

③你有沒有把梯子帶在身上？

◆哈！我找到 Sophia 了！可是旁邊有個警衛！

①理論上你打不贏他。

②想辦法走到雕像旁的通風口。喂！等等！誰叫你大搖大擺地從守衛面前走過去？當然是走別條路！

③把能源石放進雕像的嘴裡。

◆這裡有一個房間，裡面除了一座雕像以外什麼也沒有！

①胡說！明明還有……空氣！

②看看雕像有沒有什麼古怪。

③一切正常！？眞是浪費寶貴的時間！爲了洩憤，把雕像的頭拔下來帶走吧！

◆這裡有一個房間裡有岩漿池，在這裡該做些什麼？

①跑了這麼久，好累！跳進去洗個澡吧！

②帶一杯岩漿走，渴了可以當飲料喝。

③把杯子放在台座上，然後把雕像頭裝在掛板上。

◆這個房間裡到處都是螃蟹！這裡有什麼好玩的嗎？

①好玩的！？抓一隻螃蟹如何？

②把你在潛水艇上拿到的麵包和肉片做成一個三明治，和口香糖一起放進你在最外圍的地下道找到的胸腔骨裡，然後放進池子裡。

③什麼！？你沒有拿麵包和肉片！？好吧！那你只好找個倒霉的警衛，把他幹掉做肥料，再把他的午餐拿走囉！

◆嘿！這個房間裡有一台奇怪的機器！它有什麼功用？

①用來提煉能源石。

②注意到下面的輪子缺了一個嗎？把你在某個房間裡的機器人上拔下來的裝上。

③喂！你該不會眞的把那杯岩漿喝掉了吧？把它倒到上面的漏斗裡，然後看看下面的盤子。等等！孩子！記得把輪子拔下來帶走！

◆這個房間裡有一扇門，可是它長得一副打不開的樣子，怎麼辦？



①你得先把水清掉。

②當然不是要你用喝的啦！記得冰島發生的事情嗎？

③把能源石放進鰻魚雕塑裡，把它丟到水裡，等水全部蒸發以後，把另一顆能源石放進旁邊的魚雕像嘴裡。

◆Sophia 被關起來了，我該怎麼救她出來？

①把牢門「撿」起來。懷疑！？我是說眞的！

②哈！Sophia不相信你撐得住，對不對？看來你得找個東西撐住門才行！

③你到過中環了嗎？把你在那找到的紋鍊栓交給Sophia，然後再把門搬起來。等等！爲什麼每次你用完一項東西以後總會忘記把它撿起來帶走？

Canal

◆老兄！這裡有一隻大章魚，看起來不太友善的樣子，我能跟牠交個朋

友嗎？

①你不必和牠交朋友；況且牠也不會理你。

②跟牠打架！？別傻了！兩隻手的守衛你都不一定打得贏了，何況牠有八隻手！？

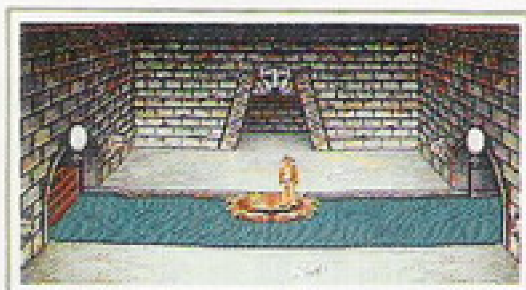
③你抓到螃蟹了嗎？丟進去吧！

◆哈！大章魚跑了！旁邊還有一隻「大螃蟹」！它有什麼用？

①你該不會是想用游的來逛這個地方吧！？

②它是一艘「計程船」！

③把能源石放進它的嘴裡，瞧！會動了吧？



◆這兩道門我打不開！

①看看門上的軸承！

②誰叫你三個石盤都放上去！？放一個就夠了！

③越往裡走，軸承越小，該怎麼辦就不必我講了吧！

Middle Ring

◆又來了！怎麼到處都是我打不開的門？

①別問我！這個遊戲不是我設計的！

②看到機器人的右手連在門上（雖然已經斷了）了吧？所以你得……

③把梯子靠上，然後把胸前的鐵板揭開，你就可以開始做黑手了！

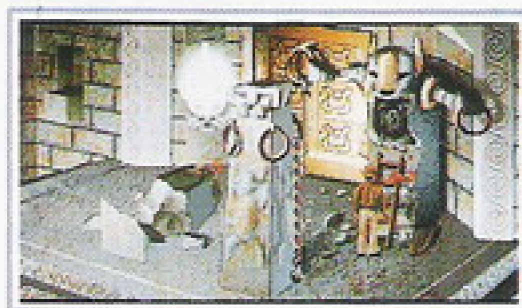
◆你以為我是誰？我真的不會修這個鬼機器人！

①你確定你拿到所有需要的零件了嗎？你需要：一個青銅齒輪（在外環的某個房間裡）；一個青銅輪子（也在外環的某個房間裡）；一個機器人零件（在關Sophia的房間裡）；一個新月形齒輪（在運河旁的某個房間裡）。

②你拿到新月形齒輪以後，有沒有把櫃子的門關上？仔細看看門上畫些什麼吧！

③看不懂！？你得去找醫生了！把青銅輪子放在中央的栓子上，然後把機器人零件擺在同一個栓子上，再把新月形齒輪接在右邊的兩個栓子上，如果你要機器人的手往前移動，就把青銅齒輪放在左上角的栓子上；如果你要機器人的手往後移動，就把青銅齒輪放在左下角的栓子上，最後把能源石放進去。

◆可是你還是沒有告訴我怎麼把門打開呀？



①機器人的右手斷了，可是左手沒斷。

②不懂！？把左手用鐵鍊和門連接起來呀！

③鐵鍊不夠長！？不是已經教你怎麼把機器人的手往前伸了嗎？把鐵鍊接好以後，再把機器人的手往後拉……咦？地上有什麼東西？一根絞鍊栓！

◆Sophia看起來非常、非常奇怪，我該擔心嗎？

①是的。

②她的項鍊出了點問題。

③想辦法把她的項鍊拿走。

◆我覺得Nur-Ab-Sal不會讓Sophia把項鍊交給我，怎麼辦？

①要不要找個師公來驅魔？

②你得用點小手段！首先，看著Sophia的項鍊，然後放一顆能源石進去。

③記得在Labyrinth的遭遇嗎？把項鍊放進金盒子裡！

◆這裡有一台鑽洞機，放一顆能源石進去，它就會動，對不對？

①對！

②有沒有想過它有什麼用？

③你找不到進內環的路，對不對？所以……

◆哈！棒透了！它的指示燈亮了！刀葉也轉了！除此之外它還會做些什麼？

①它還會動！如果你知道怎麼操縱的話。

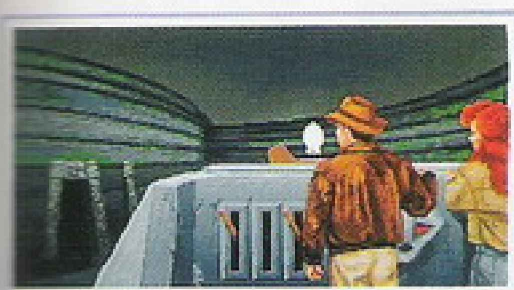
②你需要兩根操縱桿。試試絞鍊栓和你在Sophia帶你去的房間裡找到的權杖吧！

③不知道如何啓動？看看房間外走道的轉角和機器旁的地板！

◆那些圖到底畫的是些什麼？我看不懂！

①去學學象形文字吧！

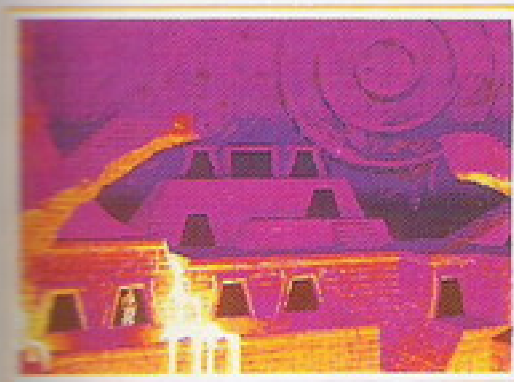
②有沒有看到其中兩個方格比較大？



③控制台上是不是也有三個溝槽？對！比較大的方格代表要插操縱桿的溝槽；轉角的那個圖教你如何啓動而地板上的那個教你如何停止。準備好以後扳一下操縱桿吧！

Inner Ring

◆完了！這裡有一大堆門！我會瘋掉！我到底該去哪？



①到控制室去。

②你得先到下面的岩漿池旁。

③這是一個迷宮，只有一條路能通到下面，耐心試試吧！



◆我該怎麼通過這個岩漿池？

①用走的！？

②你說地面會熔掉！？耐心找出它的規則吧！

③不論你走到哪，你面前的那一塊一定會熔掉！儘量往那些總是沒有地殼的地方走。



◆我終於到控制室了！可是我擺好石盤後……又來了！什麼事也沒有發生！

①看看柏拉圖對話錄的最後一頁！

②你早就知道該怎麼擺了，只是你沒有注意到罷了！

③剛才那個迷宮的牆上有什麼？



◆我不想變成怪物！我該怎麼辦？

①如果實驗成功了，Uberman 不就任你荼毒了嗎？

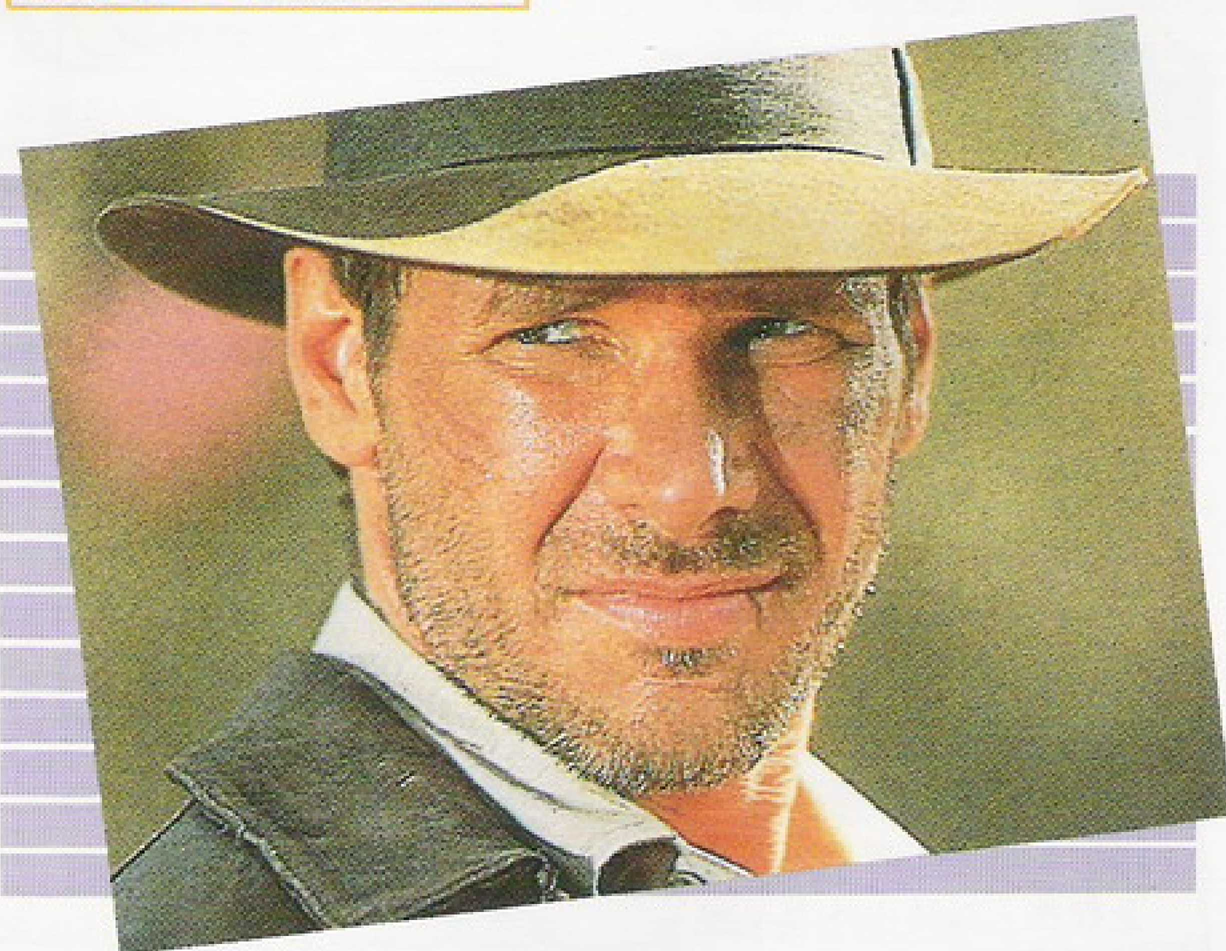
②可惜他不知道。

③當他要你走到平台上後，用對話 3/2/3/4/3/2/1，你就會看到……



除了這裡列出的一些屬於雙人模式的問題，其他兩個模式所會遭遇的一些問題的解決方法將會陸續刊出，讀者們不妨將這段空檔當作腦力激盪的時間。





銀河飛將 II 資料片

／Lucifer



特別任務 2

From ：聯邦最高指揮部

TO ：CVS 65 Concordia艦長 Tolwy 上將

有鑒於原型戰機 Morningstar 在戰前有進行測試飛行之必要，聯邦試飛小組 Wild Eagle將於此訊息抵達後的 136 小時內攜帶一中隊的Morningstar登艦；小組的人事資料如下：

Todd Marshall 少校，綽號〝Maniac〞
Burkheimer Jeffrey上尉，綽號〝 Talon 〞
Colt Markham上尉，綽號〝 Crossbones 〞
Maria Grimals 上尉，綽號〝 Minx 〞

由於潛伏於聯邦內部的Mandarin活動突轉頻繁， Morningstar 必爲其主要目標，Wild Eagle登艦之後立即進入一級安全程序，以防止外力干擾。

任務編號： 001

座機： Rapier　　僚機：無

位置： Canewdon

星系Jazz由於被控罪名全部成立，因此由Bastills號運送回地球處死，藍髮小子負責護送B-astille 號前往跳躍點，但途中接到TCS Xebec 號和Delphinium號的求救訊號，潛伏在Bastille號的Mandarin趁護航機無暇它顧時，挾持Bastille號，跳出本星系，當然〝Jazz〞Calson也被救出

Nav 1 ： 4 Jalkeh

任務編號： 002

座機： Rapier 僚機： Stingray

位置： Canewdon 星系

CVS 65 Cancardia 號剛進入 Deneb 星區，對一切的情況都不清楚，有必要加派巡邏任務以確保母艦安全。

Nav 1 ：3 Gothri，Nav 2：1 Dorkathi、4 Sartha，Nav 3 與 Concardia 間的隕石區：4 Gethri


Cancordia準備進入Deneb星區

任務編號： 003

座機： Sabre 僚機：無

位置： Canewdon 星系

Wild Eagle 成員在跳躍進入本星系後發現Grimaldi上尉由於 Morningstar 跳躍引擎間歇性的失去功能，而無法一起進入Canewdon 星系，而 Morningstar 有可能因此落入敵手，藍髮小子奉命前往救援；隨後救起了被迫跳機的 Grimald 上尉。

Nav 1 與Concaria間的隕石區：4 Grikath ，Nav 1 ：5 Drakhr

任務編號： 004

座機： Sabre 僚機：無

位置： Canewdon 星

由於 Morningstar 的跳躍引擎問題一直影響測試進度，Maniac 決定進行跳躍而由藍髮小子加裝跳躍軌跡偵測器的 Sabre 在旁觀察，試圖分析出問題所在；隨後進行例行巡邏任務時卻意外擄獲一艘名爲Gamal Gan ，引擎嚴重損壞的 Darkath 貨船。

Nav 2 ：1 Dorkath ， Nav 3 ：5 Jalkeh

任務備註：因爲Nav 2 的Dorkathi 已經投降，所以請不要射擊；這艘 Dork athi的大小比例略有問題，不要太靠近，肉眼所見的距離會遠大於實際上的距離，小心撞機！

任務編號： 005

座機： Broadsward 僚機： Maniac 、 Talon 、 Crossbones

位置： Canewdon 星系

Concardia 進入 Deneb 星區的目的是在於引誘Kilrathi的主力，以爭取第六戰鬥艦隊重新整編的時間，也因此Kilrathi勢將盡一切努力驅逐 Concordia 。藍髮小子與Maniac、 Talon 、Crossbones 一起進行 Morningstar 的測試及巡邏任務以保持母艦四周區域的安全。

Nav 2 ：4 Strakha ，Nav3 ：1 Gothri，Nav4：4 Jalkehi

任務編號： 006

座機： Sabre 僚機： Stingray

位置： Canewdon 星系

長程掃瞄器發現Concordia前方航道上的隕石區有大批敵機來襲， Concordia 全艦進入紅色警戒狀態，並由藍髮小子和Stingray 起飛抵擋敵機。

Concordia ：6 Gothri、 1 Kamekh

任務編號： 007

座機： Sabre 僚機： Wasp

位置： Canewdon 星系

Concordia 目前正通過密集的隕石帶和空雷區，上一波的攻擊可能是爲了將 Concordia 逐出這個地區，而長程掃瞄器在Nav3 發現的低頻通訊信號極可能是資料筴艙所發射的標定信號，藍髮小子奉命前往調查。在抵達Nav3 之，前通訊官Edmond少校及時破解出該訊號爲定時引爆器所發出的警告訊號，藍髮小子及時離開該空雷陣，逃出生天。

Nav1：3 Drakhri ，Nav2：3 Jalkehi ，Nav3：4 Sartha

任務備註：在Nav3；空雷陣中作戰本身就很危險，尤其是在擊落所有敵機後空雷陣便會全部引爆，作戰時要特別留意！

任務備註： 008

座機： Sabre 僚機：無

位置： Canewdon 星系

Angel 與Minx一起執行Morningstar的測試任務時，在途中遇到了大批敵機， Angel 爲了避免 Morningstar 落入敵手而命令Minx返航，而 Angel 則獨自對抗敵機；藍髮小子聞訊立即前往支援。

Nav1：Gothri


美麗但包藏禍心的Minx

任務編號： 009

座機： Broadsword 僚機： Crossbones 位置： Canewdon 星系

由於第六戰鬥艦隊返回Deneba 區的時間延後，而Concordia 在此之前就變成數十個無武裝殖民地和殘暴的Kilrathi軍之間的唯一屏障，所以加派密集的巡邏任務是當務之急。

Nav1：2 Jalkehi ，Nav2：5 Sartha、1 Fralthra，Nav3：1 Gothri

任務編號： 010

座機： Broadsword 僚機：無
位置： Canewdon 星系

Mandarin組織利用劫持來的兩艘船隻上的全數乘員來交換三名囚禁在獄中的Mandarin，由於聯邦已從這些囚犯身上得到了所需的情報，因此同意了這項交易，不過Mandarin只同意聯邦得派一架戰機在現場觀察，而根據情報指出〝Jazz〞Colson可能會在現場；藍髮小子成為這個任務的當然人選，在人質交換完後，Mandarin 在Nav2設下重兵埋伏，不過仍被藍髮小子擊退，另外，〝Jazz〞Colson並未出現。

Nav2：5 Drakhri ，1 Ralatha

任務編號： 011

座機：Morningstar 僚機： Maniac 位置： Canewdon

Wild Eagle 的成員Grinaldi上尉自機庫偷走了一架配備齊全的 Morningstar，隨後引爆炸彈



Cancordia遭人以炸彈破壞



不幸殉職的 Crossbone

來掩護其脫逃，這場爆炸使得Crossbones 死亡、Talon 及Spark受傷，同時也使得 Concordia 的飛行甲板封閉15分鐘進行緊急搶修；甲板修復後藍髮小子與Maniac 立即起飛去搜尋Grimaldi上尉與Kilrathi可能會合的地點。然而，很不幸，一無所獲。

Nav2：3 Sartha，Nav3： 2 Jalkehi ，Nav4：4 Gothri，Nav5：1 Kamekh、2 Dorkathi

任務備註：Nav5的 2 艘Dorkathi 的防空炮火是加裝了戰機的雷射炮，其射速、威力都很要命，別太靠近！



飛機跑道也遭到嚴重破壞

任務編號： 012

座機：Morningstar 僚機： Maniac 位置： Canewdon 星系

16個月前隸屬特別任務小組的幹員Scorpion進入Mandarin組織臥底，數天前接到他自Mandarin 基地 Ayer's Rock傳送出來的訊息，特別任務小組緊急徵召藍髮小子和Maniac、 Talon 至Paladin處會合，等候下一步指令。

Nav1：2 Gothri、3 Dorkathi ，Nav2：5 Drakhri

任務備註：小心Nav1處Dorkathi 的快炮，由於三艘Dorkathi 靠得很近，〝Mace〞十分有效，可以省下大部份時間。

任務編號： 013

座機：Morningstar 僚機： Maniac 位置： Canewdon 星系

由Gamal Gan 所改裝的Grimalkin是這次任務的活動基地，

備忘錄 # TFP19031

◉ 代號〝 Mace 〞之戰術核彈使用須知



〝Mace〞的驚人威力，帥吧！

〝Mace〞乃為由聯邦兵器開發部門所研製出的由戰機攜帶的無導引彈，目前仍未進入量產階段，仍配置於Morningstar中隊連同 Morningstar 原型機一起進行測試；由於臨界體積的無法克服，因此一枚〝Mace〞的體積及速度遠遜於一般飛彈，而接近於魚雷。一般核彈於大氣層內使用時是以其輻射、衝擊波及高熱來造成損傷；而〝Mace〞在使用時由於戰機本身配備的抗宇宙線裝置足可抵消其輻射，因此駕駛員不必擔心輻射污染的問題，而高熱所造成的傷害只有在敵機被直接擊中時才會較明顯，一般戰機被直接擊中後會被高熱汽化，而配有相位護盾的船隻所受到的傷害則等於一枚魚雷貫穿相位護盾之後擊中船身所造成的損害。衝擊波所影響的範圍則較大，一枚〝Mace〞在附近爆炸會依距離遠近對防護裝置造成大小不同之傷害，同時由於衝擊波的撞擊有可能將戰機推離原來的航道，使用者應絕對避免在近距離引爆〝Mace〞。

藍髮小子須清除跳躍點的障礙之後，再與Gamal Gan會合，一起離開本星系。

Nav1：2 Sartha，Nav2： 4 Jalkehi ，Nav3：2 Gotheri

任務備註：打完第一場仗後就可以停泊於Gamal Gan號上，省了後面的麻煩。

任務編號： 014

座機： Morningstar 僚機：Maniac 位置：Ayer's星系

雖然靠著 Talon 對Kilrathi歷史的了解通過了 Ayer's rock的安全系統盤查，但這套系統在近距離就不管用了，這些敵機必須全部摧毀，以免 Ayer's rock得到通知。

Gamal Gan ：5 Gothri，N-av1 ：5 Sartha

任務編號： 015

座機：Morningstar 僚機： Maniac 位置： Ayer's 星系

Scorpion回報，由於他上一次的電訊導致 Ayer's rock全基地進入警戒狀態，現在他正遭到


Scorpion冒死發送敵人情報

搜捕；隨即他的電訊中斷，但仍得知 Ayer's rock是Mandarin最大的基地，一切的活動都由此直接控制，目前又有Mandarin所有的高階層人士在此集會，是個千載難逢的機會； Raladin 向Concordia求援，但 Concordia 的甲板因損壞而封閉，因此無法出動載機支援；緊接著Gamal Gan 的通訊又被干擾，很明顯的 Gamal Gan 的位置已經暴露，只有先向最近的跳躍點撤退。

Nav1：4 Sartha，Nav2： 3 Sabre 、2 Fralthra

任務編號： 016

座機：Morningstar 僚機： Maniac 位置： Ayer's 星系

Ayer's Rock基地的指揮官Rakh'rhi上將利用Scorpion套出Concordia 不會前來的消息，因此與 Concordia 的通訊持續中斷，特別任務小組只能假設Concordia已被摧毀，以攻代守摧毀Ayer's Roack 是目前的唯一選擇。

Nav1 途中：2 Kamekh ， Nav 1 ：5 Sabre 、1 Ayer's Rock


Ayer's Rock的末日

任務備註：一枚〝Mace〞即可毀滅 Ayer's Rock，別多費力氣！

任務編號： 017



座機：Morningstar 僚機：無 位置： Ayer's 星系

〝Jazz〞Colson駕著Morningstar 逃離 Ayer's rock基地，這是藍髮小子和他之間結束這一段宿命的對決；Maniac在起飛時又出了狀況，只剩〝Jazz〞和藍髮小子……。

Nav1：3 Sabre ， Jump Point：1 Morningstar







本檔案結束時，Mandarin組織雖然受到極大的打擊但並未完全消聲匿跡；第六戰鬥艦隊在完成整編之前就被完全消滅，聯邦被迫放棄 Deneb 星區，數十萬的無武裝平民被帝國所屠殺，該行動的領導人 Tharakath 王子藉此向皇帝的寶座更進一步； CVS65 Concordia 號則返回太陽系進行整補，以面對帝國下一波的攻勢。



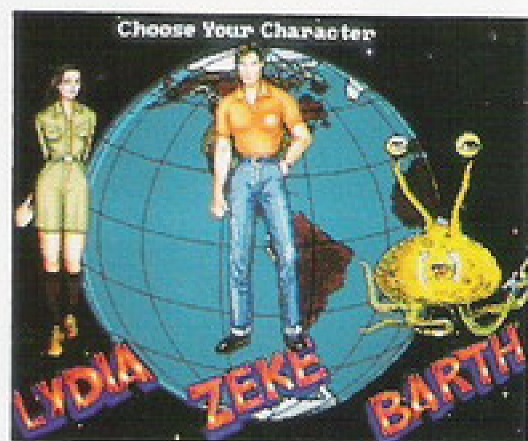
●●●檔案結束●●●

意外的訪客
完全攻略

／GEMINI

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS II

這個遊戲可以算是一個〝三合一〞的遊戲，在遊戲的前半部份依照玩家所選擇扮演的角色不同，其玩法也不盡然相同，所以筆者將此一攻略分成兩部份來寫。第一部份是各個主角的前段攻略過程，第二部份是到了Phobos行星上相同的攻略法。



不同的人物、有不一樣的冒險故事

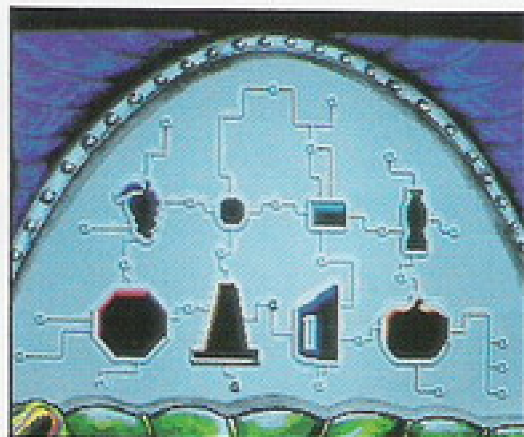
第一部份：

Barth　：

走入太空船中，向後看一看

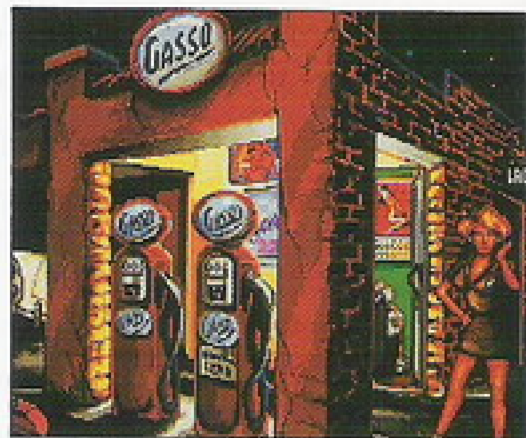

外星人即將攻擊地球？

後座，可以看到有八個奇形怪狀的破洞，再仔細看看可以大約看


補好這些破洞，太空船才能再度飛行。

出是什麼物品（記得記下物品是什麼喔！）走出因為降落失敗而墜毀的太空船後，向下走到崩落封閉的礦坑去，拿起地上黑黃相間的警示禁止標誌（修護受到嚴重損壞之太空船的必需物）。

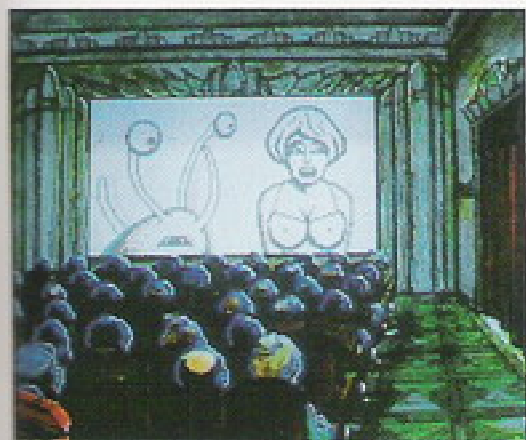
往回走到山下，可以看到Z-EKE 所擁有的 GASSO 加油站，和站在門外及辦公室內的兩個〝地球女性〞談話，只可惜兩者之間的文字語言方面代溝太深了（一方面是地球上的語言，一方面卻



由美女服務，加油站的生意一定不錯吧！

是 X 行星上的語言，當然不通了……），竟被趕了出來，再進辦公室一次，這次直接拿走桌面上的訂書機（亦是修護太空船物品的其中一種）。

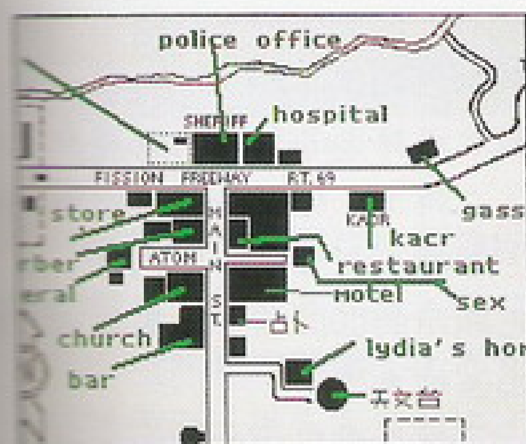
再來走到城中的教堂前面，可以看到有一個標示著STOP的交通號誌，拿出袋中的光線槍，對準號誌射擊後，拿起掉在地面上的標誌。接著到餐廳去，拿走桌上的物品－葡萄。走出餐廳後旁邊就是電影院，可以進去看看，在電影院中可以撿到一只立體電



看這種「立體」電影，
小心眼睛「脫」窗！

影用的眼鏡。

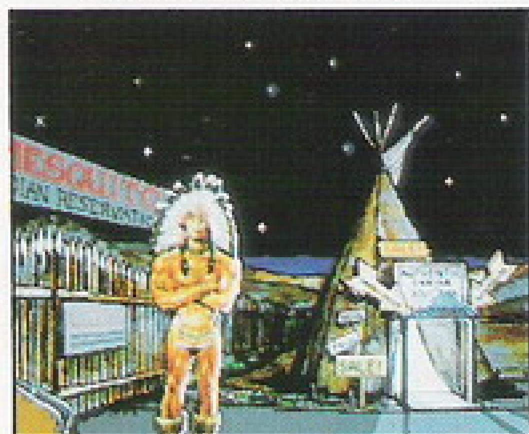
走出電影院後，晃著晃著來到了酒吧，進去到有著撞球桌的房間，拿起桌上的兩個球放入球袋中後，下方會出現一排球，拿走其中的黑色八號球。走出酒吧後到警局去，使用訂書機撬起牆壁上釘住地圖的釘子，拿走地圖



在城裏閒逛，可別迷路囉！

，看到旁邊拘房的門是開著的，就走了進去，萬萬沒料到剛剛才踏進拘房中就被關起來了，等警長走後，拿走洗手臺上的香皂，然後使用光線槍轟掉牆壁，就可以出來了。

再來到印第安人那去，走進



印第安人，受不了的「酷」！

帳篷後，可以看到一部自動販賣機，按一按退幣鈕可以拿到一枚硬幣，翻一翻垃圾桶可以找到一個空的汽水瓶，到商店去把硬幣拿給老闆後，拿起一個南瓜，再拿起門邊的一份報紙，然後可以順便去算一算命。再來走到LYD-IA家中，剛要拿起熨斗就被 JIM 阻止，把光線槍交給他後就可以拿到最後一項物品——熨斗。收集完八樣物品後走到墜落處的山腳下，卻因爲過於虛弱而無法爬上去，只好回頭請人幫忙。

在中古車販賣場可以遇到L-YDIA和ZEKE，和兩人交談後，會出現一大堆人。在一陣吵雜後，等人群離去的時侯，就可以帶他們到墜落處了，再來把八樣物品都放入後就可以前往 X 行星了。在途中可以和兩人談話，打發時間。

LYDIA：

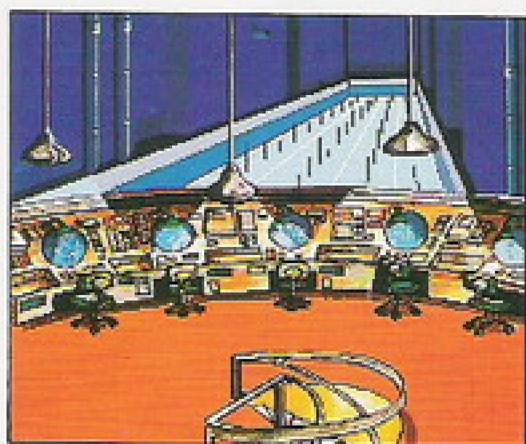
在父親走後先和 JIM 談話，再到地下室中，打開左邊的製雨機，聽聽右邊的收音機，再走出家門，到天文台去使用望遠鏡，調整地點和 MAG 可以看到一些景色。然後走到酒吧，拿起桌上的那一瓶酒，進入裡面的房間，把球全部丟進球袋中，可以發現八號球不見了，出來後和老闆談談話（KISS和螺釘指令，有〝興趣〞的玩家請自行選擇）。

再來到印第安人那去，和其談話後，進入帳篷中，按一按那退幣鈕可以拿到一枚硬幣，到算命師那兒去，算完命後拿走格子中的鎖匙，到教堂去和神父說說話（KISS和螺釘指令），出來後到餐廳去，拿走擺在桌上的碗，順便可以和服務生談談。

到電影院拿走地上的立體眼鏡，走到加油站前可以遇到ZEKE，和ZEKE談完話後可以進入辦公室中拿走桌上的訂書機，和 DOE 談一談，出來後再和 FLO 說話，左方的汽車修護場中停了一部豪華轎車，鑽進車中可以拿到一個傳送器，出來後進入修護室內可以看見 ZOE 在修車，拿走車子上的塑膠管，走到太空船墜落處後面的河流中，可以看到因爲下雨而高漲的河水，跳進小船中順著河流來到了基地後方，從網子的破洞中鑽進基地，進入房中打開櫃子可以拿到一套軍服，穿上軍服後就可以在基地中招搖撞騙了。



出門後進入總部（HQ），打開左方抽屜拿走裏面的鎖匙後就趕緊出來，左轉進入標示有R1的建築物中，看看五個螢幕中的訊息，記下它顯示的CODE值，出來



總部的實驗室

後再左轉出基地大門。進入警局中使用訂書機拿起地圖，到旁邊的醫院中拿走櫃子中的硫磺、酒精和碘，在醫院的斜對面有一幢建築物，有興趣可以進去看看。

進入商店中拿起報紙，到理容院去瞧瞧。再到將軍家去，用鎖匙打開書桌，拿走帶有香水味的信封信紙和文件。瞧瞧粉紅色信紙上的名字，再到戲院旁巷子裡的建築物內，選擇門邊名單上與先前信紙上相同名字，進入後與其談話可以拿到一份棕色文件夾，打開文件夾看看上面的單字，在說明書上查出與其相對的四



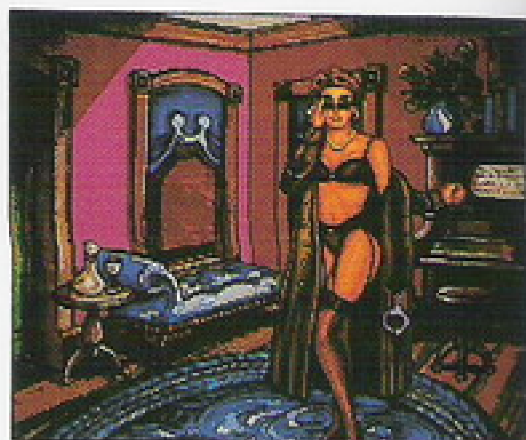
位數字，記下其數字，走到基地前並換上軍服，走進標示有L1的建築物中，把剛剛文件夾上所得的數字再加上69後輸入儀器，可得到放射性物質。

前往酒吧找尋ZEKE，和ZEKE談話時，JIM會出現叫你回去（請戴上遊戲中所附贈的超立體眼鏡）。前往中古車場可遇見BARTH，跟BARTH談完話後開始調製藥品（硫磺＋酒＋塑膠管），把配好那碗黑色噁心的東西交給BARTH，再把放射性物質交給BARTH，這時會出現一群人交相指責，在一片混亂之中，拿起傳送器並輸入先前在R1建築物中所得的CODE值。在警鈴響起後，那一群人又慌慌張張的離開了，回到太空船墜落處，進入太空船中，跟BARTH談話，將BARTH交給你的東西放入太空船後座相同形狀的缺孔中。

ZEKE：

在加油站前可以遇到LYDIA，和LYDIA談完話後可以進入辦公室中拿走桌上的訂書機，和DOE談一談，出來後再和FLO說話。左方的汽車修護場中停了一部豪華轎車，鑽進車中可以拿到一個傳送器，出來後進入修護室內可以看見ZOE在修車，拿走車子上的塑膠管，到LYDIA家後先和JIM談話，再到地下室中，打開左邊的製雨機，聽聽右邊的收音機，再走出家門，到天文臺去使用望遠鏡，調整地點和MAG，可以看到一些景色。

然後走到酒吧，拿起桌上的那一瓶酒，進入裏面的房間，把球全丟進球袋中，可以發現八號球不見了，出來後和老闆談話，再來到印第安人那去，和其談話



將軍的老情人

後，進入帳篷中，按一按那退幣鈕可以拿到一枚硬幣。到算命師那兒去，算完命後拿走格子中的鎖匙，到教堂去和神父說說話，出來後到餐廳去，拿走擺在桌上的碗，順便可以和服務生談談。



身材如此美好的「噴火女郎」

到電影院拿走地上的立體眼鏡，走到太空船墜落處後面的河流中，可以看到因為下雨而高漲的河水，跳進小船中順著河流來到了基地後方，從網子的破洞中鑽進基地，進入房中打開櫃子可以拿到一套軍服，穿上軍服後就可以在基地中招搖撞騙了。出門後進入總部（HQ），打開左方抽屜拿走裏面的鎖匙後就趕緊出來，左轉進入標示有R1的建築物中，看看五個螢幕中的訊息，記下它顯示的CODE值，出來後再左轉出基地大門。

進入警局中使用記書機拿起地圖，到旁邊的醫院中拿走櫃子中的硫磺、酒精和碘，在醫院的斜對面有一幢建築物，有興趣可以進去看看。進入商店中拿起報

紙，到理容院去談談瞧瞧，再到將軍家去，用鎖匙打開書桌，拿走帶有香水味的信封信紙和文件。瞧瞧粉紅色信紙上的名字，再到戲院旁巷子裡的建築物內，選擇門邊名單上與先前信紙上相同名字，進入後與其談話可以拿到一份棕色文件夾，打開文件夾看看上面的單字，在說明書上查出與其相對的四位數字，記下其數字。

走到基地前並換上軍服，走進標示有L1的建築物中，把剛剛文件夾上所得的數字再加上69後輸入儀器後可得到放射性物質，前往餐廳找尋 LYDIA ，和 LYDIA 談話時 JIM 會出現叫你回去（請戴上遊戲中所附贈的超立體眼鏡），前往中古車場可遇見 BARTH，跟 BARTH 談完話後開始調製藥品（硫磺＋酒＋塑膠管），把配好那碗黑色噁心的東西交給BARTH，再把放射性物質交給BARTH，這時會出現一群人交相指責。在一片混亂之中，拿起傳送器並

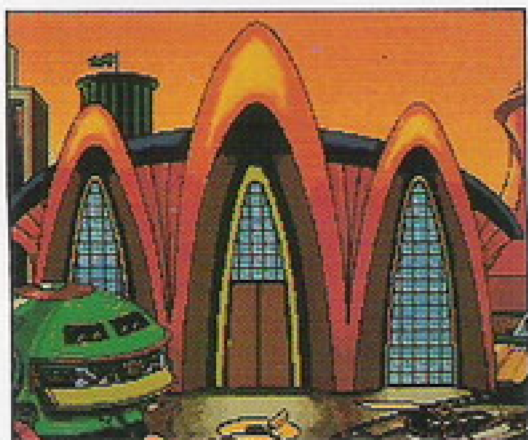


他們在抗議什麼？

輸入先前在R1建築物中所得的C-ODE 值。在警鈴響起後，那一群人又慌慌張張的離開了，回到太空船墜落處，進入太空船中，跟BARTH 談話，將 BARTH 交給你的東西放入太空船後座相同形狀的缺孔中。

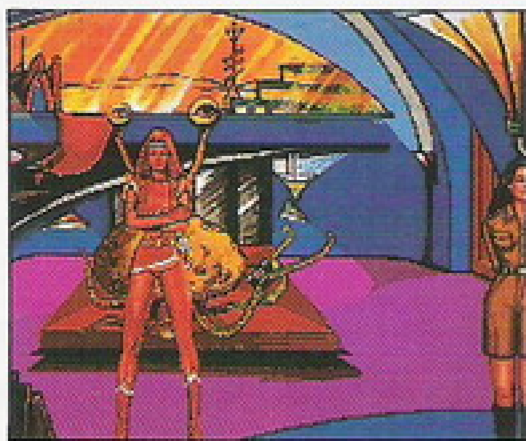
第二部份：

在太空船上跟 BARTH 談有關 X 行星的事，降落在 X 行星後走



X行星的指揮總部

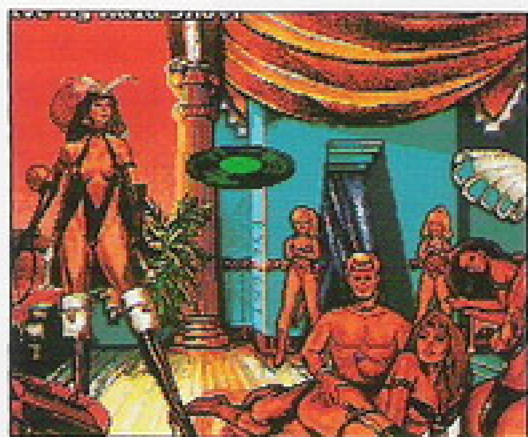
進大門裡，再進入左邊的門，按下左邊機器上的按鈕，會出現一個人會把你們帶到一個地方，和



X行星的指揮總部。

站在中間的人談話，（KISS和螺釘指令，有〝興趣〞的玩家請自行選擇）在一片議論之後，會交給你隱形腰帶和一片綠色記錄用唱片，出來後回到太空船上，前往PHOBOS行星，非常不幸的，太空船又……墜毀了（可能跟個人駕駛技術有關係）。

出太空船後可以看到一棟建築物和一堆火箭，先進入建築物再走到左邊的門內（幸好通過大門並不須經過怪腦博士的音樂考驗），通過螢幕中央的地下道，可以看到兩個囚犯，解開兩人手上的鎖，回到房間內，戴上隱形腰帶，進入有藍色布簾的門裡，



這群人在商討什麼陰謀詭計？

使用記錄用唱片，直到出現有人說「我沒有聽清楚，請你再說一遍。」這句話為止。

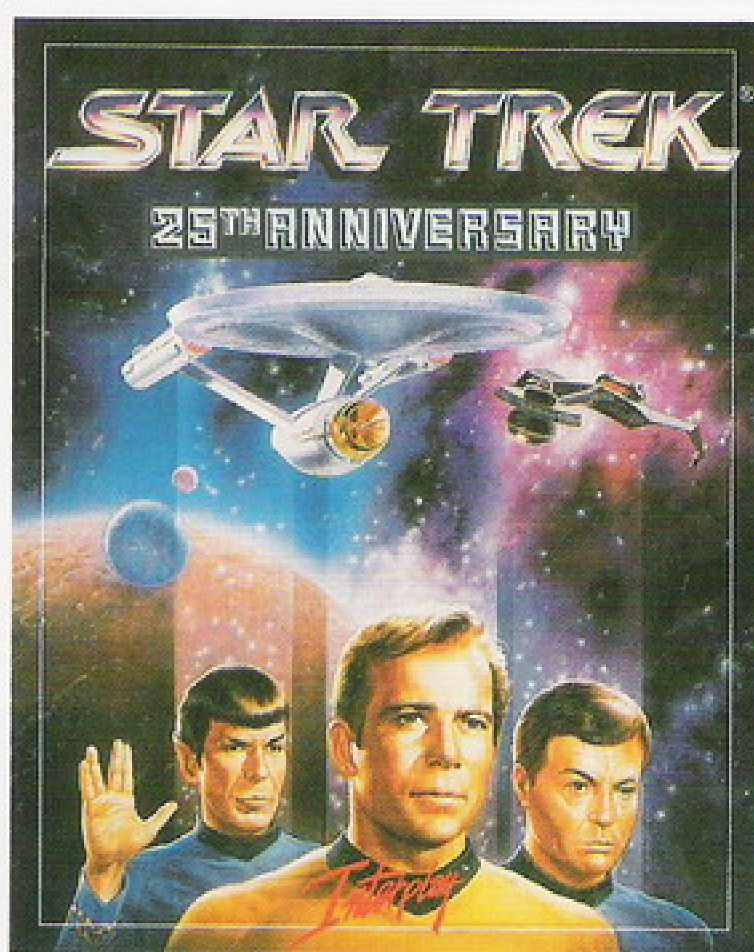


「有情人終成眷屬」。

出建築物後解開隱形腰帶，進入火箭，再進入火箭右方的置物室內，甚麼事都不用做直到到達地球為止，降落後走出太空船，走到廣播電臺去，將剛剛錄好的唱片放在唱機上，打開電源，然後……THE END 。



星際爭霸戰



星際迷航記

科克艦長日記

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

/Lotus

前情提要

柯克船長一行登上了 Mudd 的太空船，船上到處充滿著一種詭異的氣氛。面對狡詐的 Mudd，柯克一行將遭遇到什麼樣的危險呢？（續任務四）

來到艦橋， Spock 操作了半天電腦後報告：「這艘棄船的原主對 6 這個數字有特殊的偏好。但缺乏對這種文化的認知，我還無法和主電腦溝通。」我們在控制臺下找到一把修護工具，帶在身上。

從艦橋可通向電腦室，房間中心有一個六角球的控制臺。 Spock 檢查後報告：「我想，如果把我的科學分析儀器和醫生的診療器聯接起來，就可以設法打開船上電腦的資料庫。」（用診療器作用在六角球控制臺上）經過 Spock 的努力後，牆上的螢幕出現了一個像昆蟲般的生物影像：每隻手有六隻指頭，難



怪他們對「6」這樣喜愛。我順便用剛才撿來的六角球記憶體儲存了一些電腦中的資料。

這艘船上還有一間設備完善的醫療中心，當我們走進時，只見Harry Mudd正從操作臺前取走一些藥品。看到我們進來，他作賊心虛地把藥瓶打翻了，冒出一陣綠煙。這位仁兄痛苦地抱著頭，變得歇斯底里起來。

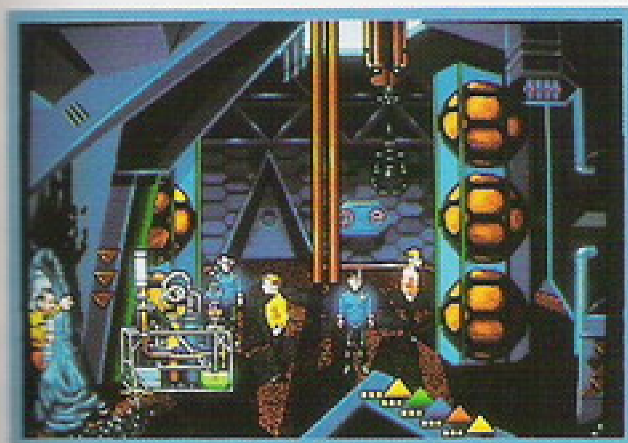
「 Spock ，把他弄到診療床上，我來想辦法。」 McCoy 在操作臺前取了一顆膠囊，把膠囊放入操作臺中，藥性漸漸擴散到診療床上。醫生又給Mudd打了一針，總算使他平靜下來。

我們走回艦橋，現在電腦系統可以使用了。 Spock 坐上大副的位子（左邊），檢視了一番：「這艘船的機械部分損壞並不嚴重，但是已經無法航行。偵測器指出企業號正和幾艘 Elasi 海盜船作戰。」我坐上艦長之位，打開前視窗，並試著和企業號聯絡，可是因爲中子星的干擾，通訊仍模糊不清。在無法通訊的情況下，我們只好再逛逛了。

重回電腦室，我們赫然發現 Harry Mudd正在控制臺前胡搞。「先生，知識屬於每個人。你這樣亂來會把資料庫毀

掉。」我冷冷地說（談話選 1 ）。Mudd悻悻地離開電腦室。

這艘船的機械室和Mudd的太空船相連，Mudd在此裝了一個簡陋的維生系統，供應棄船氧氣及壓力。我們正在檢視設備時，通往Mudd太空船的門緩緩打開，Harry Mudd笑嘻嘻地從裡面伸出頭來



：「艦長，你們有沒有看到一只維修工具？」「沒有，就算有，我也不想給你。」Mudd不懷好意地把門栓上。忽然維生系統發生强烈的震動，我連忙用維修工具把系統修好。很顯然地，Harry Mudd 在維生系統上動了手腳，想置我們於死地。「Mudd！我實在應該掐死你！」醫生恨得牙癢癢地說。

再一次和企業號通訊，這次竟然成功了，Scott 報告海盜已遭驅逐，我們必須在中子星干擾尚未轉强之前回到企業號。「等等，我有幾句話要和Mudd說（選 3 ）」。「嗨！Mudd先生，看來你向聯邦謊報了這艘船的價值。我建議你把這裡的一切設備都捐贈給大學研究……怎麼，你不願意嗎？聽說你的太太Stella 在星際張貼『警告逃夫』好幾年了，我想我有義務告知你的行蹤……你同意捐贈？好極了，哈哈……（選 2 ）」

任務 5
● 羽毛神 ●

任務簡報： Klingon 帝國的戰艦出現在靠近中立地帶的 Digifal星系。若處理不當，可能引起戰爭，必須謹慎。

Klingon帝國和聯邦一直處於緊張狀態，勉强維持表面的和平。我用電腦查了一下 Digifal 星系，這個地方沒有什麼資源，只有古老文明的遺跡。不知道 Klingon 到這裡來做什麼。

「Kirk呼叫 Klingon 戰艦。你們現在位於聯邦領空，請速退出。」螢幕上出現了一個 Klingon 軍官：「我們正追



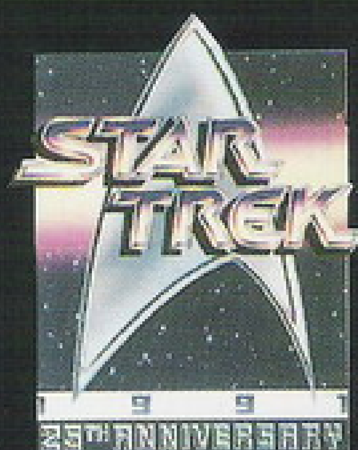
蹤一名罪犯，不要試圖阻攔。不過如果你願意幫我們捉拿罪犯，我們可以在一旁等著。」爲了避免觸發戰爭，我只好同意了。（選 2 ， 1 ）

進入軌道後，我帶領小組傳送到行星表面，一個身穿白衣的人伸開雙手迎接我們。「我是 Quetzecoatl ，歡迎來



到此地。」「你知不知道 Klingon 正在緝捕你？」「爲什麼？我只不過在Hraahour 星系宣導和平的理念。」「和平？！在地球上，信奉你的阿茲特克（墨西哥的印第安人）族是最血腥的種族，他們用活人做祭品……」（選 1 ， 1 ， 1 ）白衣人被激怒了，他舉起雙手，瞬間把我們傳送到一個密閉的山谷。

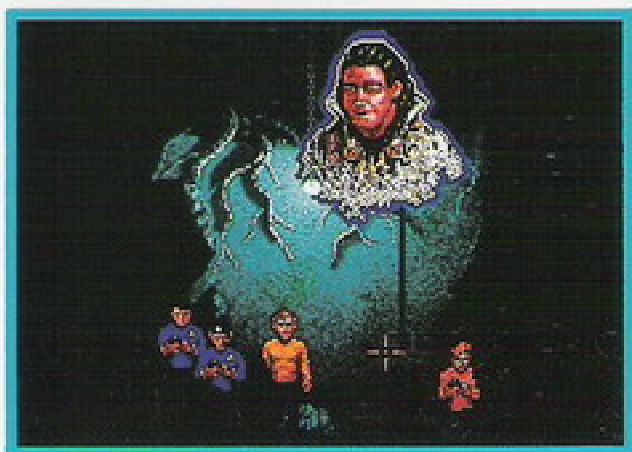
我看了看周遭的地勢，唯一的出路



完全攻略（下）

星際爭霸戰

是山谷上方的小徑，但一根藤蔓支持不住人的重量。我拾起幾塊石頭向上扔了兩次，又讓一根藤蔓垂下，然後向上爬出山谷。



經過陰森森的樹林，一個身披羽衣，身材魁梧的土人攔住去路，看來我們



四人沒有一個是他的對手，雷射槍在此也失去了效力。我靈機一動，連擲兩塊石頭把土人擊昏。順手拾起他掉落的刀子。

穿過一個山洞，我們來到一個沼澤旁。雖然有一段樹幹可做爲橋樑，但是泥濘裡似乎潛伏了什麼怪物。沼澤旁生著一種有毒的草，我用刀子割下葉子，丟進水裡，沒想到正是怪物的剋星。於是大夥平安地通過沼澤。

通過一個鐘乳石洞後（可用刀子挖取石洞裡的結晶），白衣人又出現了。這次他的神情平和：「我相信你剛才說的是實話。我教導信徒自我犧牲，等我走了以後，他們卻誤解了我的意思，以犧牲他人爲樂。造成了這些殺戮，我覺得自己已經沒有爲神的價值……在我的脊椎裡有一種奇特的裝置，能使我永遠不死，但我再也不願作一個神了。你的醫生是否願意幫我進行外科手術，把脊椎內的裝置取出，讓我變成一個正常人？」（選２，２，３）

受到 Quetzecoatl 精神的感動，我們把他傳回企業號，由 McCoy 進行這項精細的手術。正在此時，傳來 Klingon 上將的通訊：「我們偵測到罪犯正在企業號上，你們現在必須把他送交Hrakhour 的 Klingon 法庭受審。」「他到底犯了什麼罪？」「他污染了Hrakhour星系子民的心靈，使我們不得不把整個星系摧毀，這個星系一向是由我的家族統治，我不能讓邪說影響了 Klingon 崇高的戰士精神。」這太不可思議了，明明是 Klingon 人自己殘殺同胞，卻怪罪到無辜的人身上。（選１，２）

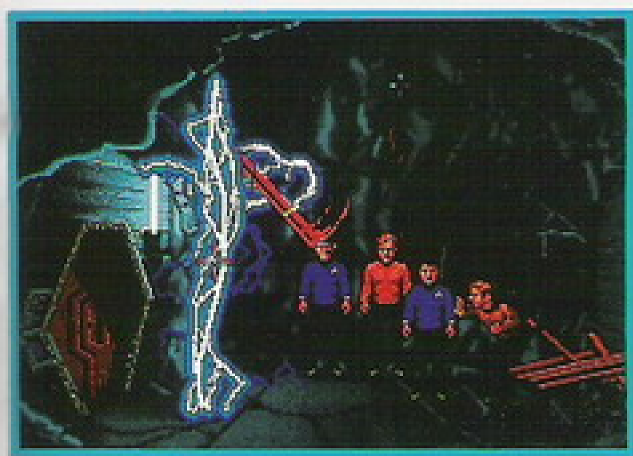
我正準備爭辯時，總部傳來命令，要我不可介入 Klingon 的司法體系，把所謂的「罪犯」送往Hrakhour。雖然大家感到憤憤不平，也不得不遵命。

Hrakhour的地方法庭裡沒有證人，沒有陪審團，Vlict 上將高高在上，這次眞見識到 Klingon 的司法系統了。我



走到台前，大聲質問：「爲什麼審判不在高等法院進行？」Vlict 陰沉地說：「Klingon 的高等法院只爲戰士而開，這個人算是戰士嗎？Klingon 的戰士必須通過嚴苛的考驗。」我考慮了一下，回答：「我，Kirk艦長，總算得上戰士吧？我曾經和 Klingon 人打過無數次的硬仗。我願意爲 Quetzecoatl 接受考驗，換取他在高等法院公平審判的機會。」（選２，１）

我們被傳送到一間房間接受所謂的「考驗」，必須在期限內走出這裡，否則只有死路一條。面前有一隻閃電精靈把門擋住，我丟了一支木棍過去，立刻化為灰燼。



Spock 仔細地分析了整個房間，牆壁和地面都由含鐵的堅硬石頭構成，門是唯一的出口。我拾起一根木棍，用雷射槍熔化地面的岩石，再把木棍放入岩漿中，等木棍冷卻後，表面薄薄地附著一層鐵金屬。我把這根金屬棍朝閃電扔去，經由表面金屬的導電性，精靈立刻被導入棍中。

精靈之後的門被密碼鎖住， Spock 用分析儀掃瞄了密碼鎖的結構，用通訊器送回企業號的大電腦去解碼。不久傳來通訊官的聲音：「我們已分析出密碼，奇怪的是除了正常的開門密碼外，鎖中還隱藏了另一組密碼。」「告訴我第二組密碼。」（選２，１） Spock 順利地把門打開。

門後的房間相當奇特，並不是Klingon人的科技，顯然我們闖到一個Klingon人自己都不知道的地方來了。房間裡有三種顏色的寶石，我拾起三枚綠色寶石，一一安裝在平臺上，忽然一陣聲音傳來：「這裡是Bialbi系統—宇宙中最進化的生命形態。抵禦：戰爭的顏色，資詢：綠色，旅行：藍色。」這應該是一個高度文明的電腦系統。

Spock 指出右方黃色的光線是溝通介面，我朝光線走去。突然間， Vlict 上將出現在我們面前，他的神情極為慌張。

「 Vlict ，我是Bialbi系統，你被判犯了屠殺罪，必須以死亡來償還。」 Vlict 上將轉頭向我求情，我既不願意，也沒有權力為這個冷血的屠夫求情（選２）。犯錯的人必須受到懲罰。

回到企業號， Klingon 軍艦質問我 Vlict 的下落，我回答：「他自己掉進自己所設的陷阱裡去了。我們對此事有詳細的記錄，隨時供你參考。（選２）」至於 Quetzecoatl ，一旦他的手術復原，我們將高興地把他送回家園。

任務 6

● 邪惡的月亮 ●

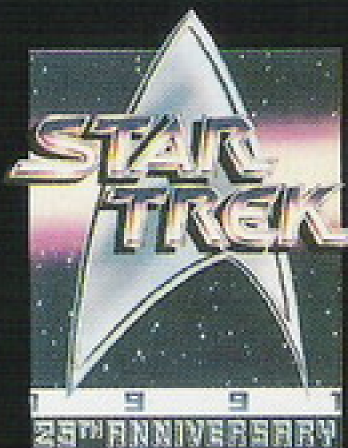
任務簡報：聯邦在 Alpha　Proxima 星系的 Proxima Ⅲ 行星設置了一個觀測衛星。由於行星上的文明仍相當落後，基於不干擾文明發展的原則下，檢查此衛星的運作是否正常。

Spock 告訴大家：「資料庫裡有一些有趣的資料。在百萬年前，Proxima III上的科技並不像今日一般落後，但是星球上的SOFS和 LUCRS 兩族人相爭，最後發生核子大戰，把整個文明推回青銅器時代。那時 Proxima III具有一個衛星Scythe，在他們的語言中是戰神的意思，這個衛星在核戰中被擊中，偏離了原有的軌道。」

「所以聯邦補送一顆人造衛星去當他們的戰神？」醫生幽默地問。

我查了查資料庫裡對SOFS和 LUCRS 人的描述，SOFS的數字系統是 4 進位，最大的數字是 100 ；而 LUCRS 則是 3 進位，最大的數字是99。Scythe似乎對LUCRS別具意義，是 LUCRS 的第十七個字母。

進入 Proxima III軌道，似乎一切正



完全攻略（下）

星際爭霸戰

常。通訊官 Uhura 忽然報告：「接收到從Scythe傳來的無線電訊號，意義不明。但 Proxima III上的生物並不具接收無線電訊的技術。」「Spock、McCoy 我們到Scythe上去看看。」

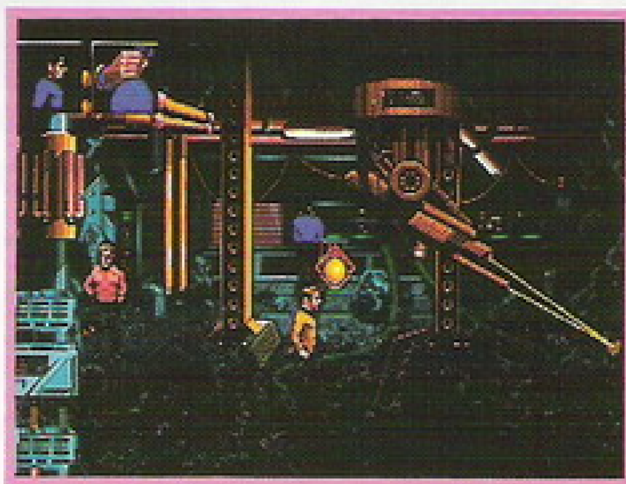
Scythe上非常荒涼，大氣也很稀薄。有一座建築物，大約是 SOF 或 LUCRS 人所建。這裡的岩石十分特殊，具三磷化銀的成分，我彎腰拾起了一塊。走到建築物前，大門緊緊地關著，旁邊有一密碼鎖。Spock 說：「這個密碼一定是對SOFS或 LUCRS 很重要的數字。」我忽然想到剛查到的資料，輸入 10200（是99的三進位表示），果然把門打開。此時 Scott 的聲音傳來：「船上電腦裡出現病毒，一時還無法傳送你們。」「好好抓毒吧！我們不急。」

裡面又有一道密碼門，Spock 先查了查旁邊的電腦：「這是由 LUCRS 所建的飛彈基地，後來被SOFS人潛入，不慎發射了核彈，造成 Proxima III的浩劫……電腦上的記錄顯示武器系統又被啓動了，可能是這個基地收到了一些無意義的無線電訊，它不明白戰爭早已結束，以為SOFS族還存留在行星上。Uhura 所接收到的訊號就是由它所發出。」

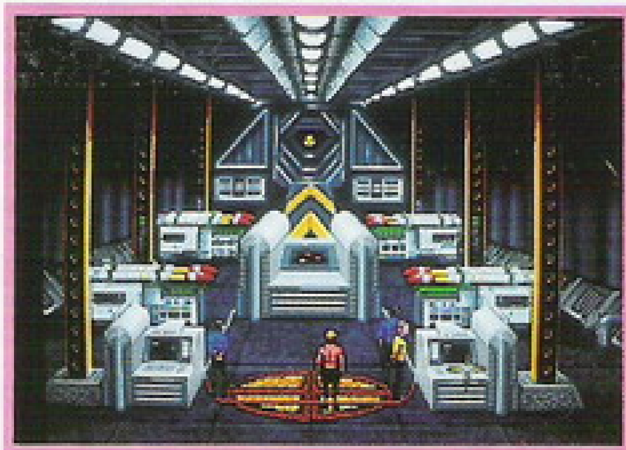
我們必須摧毀這個基地的武器，但也不願意從企業號發射魚雷把Scythe擊毀。我讓 Spock 對密碼鎖輸入 122（17的三進位），成功地把門打開。

通往飛彈發射室的門邊有卡片鎖，Spock 用分析儀掃瞄後說：「我已經把卡片鎖的構造輸入分析儀，卡片則須由三磷化銀來製造。」

我們很高興地在隔壁找到一台雷射切割器，Spock 先把分析儀裡的資料輸入控制臺，操作雷射，用最强的功率，很快就在岩石上刻出了卡片的模子。再把我撿來的石頭放在模子上，用小功率操作雷射，成功地製造出鑰匙卡。我還在這間房間的箱子裡找到一綑接線。



有了鑰匙卡，我成功地打開飛彈發射室的門。Spock 用分析儀檢視並操作



了前方的兩台電腦，發現兩台電腦的執行並不同步，顯然有一台電腦被病毒入侵，如果我們能把病毒傳送到正常的電腦，便能使發射飛彈的程式估計錯誤距離，這樣飛彈就不會帶來威脅了。我和 Spock 合力用接線將兩台電腦連接起來，經過 Spock 的檢查後，證明這個方法有效。看起來，電腦病毒有時倒是很有益處的。

「Scott，病毒解決沒？好極了，我們要回家啦！」

任務7

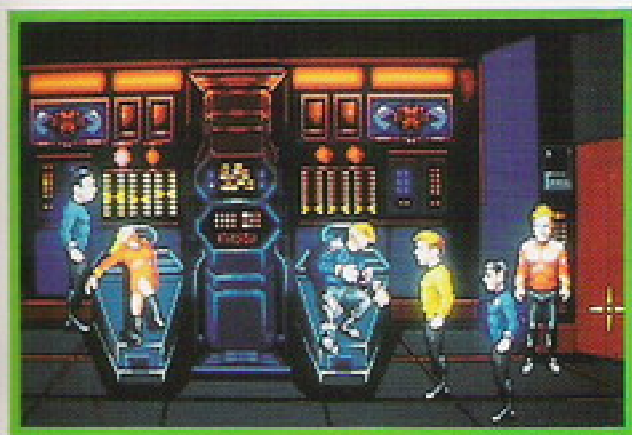
● 復仇記 ●

任務簡報：聯邦船艦USS Republic 在十二小時前受到攻擊，儘速前往支援。

我們到達時已經太晚了，USS Republic 滿目瘡痍地飄浮在太空中。我告訴通訊官馬上通知聯邦總部。（選1）

艦橋上躺了一地的屍體， McCoy 醫生仔細檢查後，一個活人也沒有。Spock檢查了電腦的記錄，皺著眉頭說：「艦長，電腦資料顯示攻擊者是企業號。」「不可能！資料一定遭到竄改。」Spock搖搖頭：「沒有竄改的跡象。」

由於船體幾乎已經分裂，除了艦橋，只有醫療室可以去。我們意外地發現還有一個女子活著，在醫生的照料下，



她漸漸認出我來：「Kirk！企業號對我們攻擊，你是殺死我們的兇手……」

我們心情沉重地回到企業號，沿著攻擊艦留下的蹤跡，一路跟到了Vrdaine境內。Uhura 忽然驚叫：「一艘聯邦船！和企業號一模一樣的太空船！」我下令立即通知總部，並加速跟上。（選2）

螢幕上出現了一個兇悍的面孔「K-

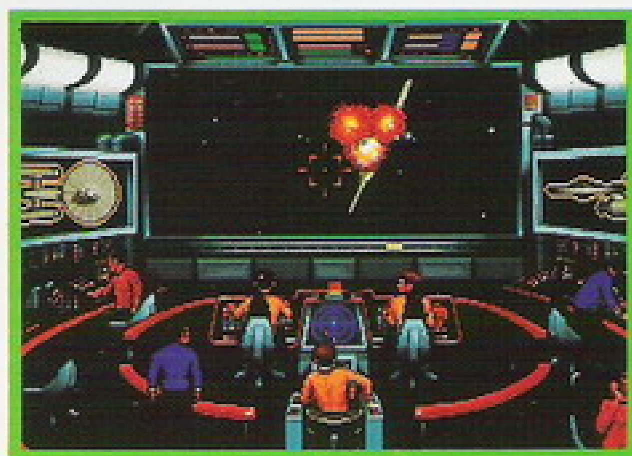


irk ，我們又見面了，你應該記得我吧— Bredell 。自從你在法庭上作證使我入罪後，我就一心一意要建造企業二號，一艘和企業號一模一樣的太空船……現在你準備死吧！」

這是企業號有史以來遭遇最難的一場戰鬥，一艘和企業號完全相同的太空船，外加兩艘海盜船，在三角火力的攻擊下，我們幾乎無法應付。但是在全體



船員的努力之下，終於成功地把那艘假企業號」轟成一團火球。



星際艦隊總部傳來訊息：「做得好！Kirk艦長。聯邦對企業號的成就引以爲榮。」大夥都感到十分驕傲，甚至連



Spock 的臉上都隱約露出笑容。

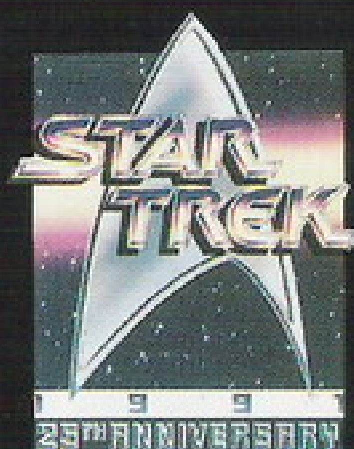
企業號繼續航向太空，探索每一塊未知的領域。

附註

①遊戲中有少許物品用 mouse 會指不到，可換用鍵盤。

②結尾的戰鬥非常非常難，可參考第41期修改篇。

③星際爭霸戰的原作者和影集製作人 Gene Roddenberry 於去年十月二十四日去世，本文特爲之紀念。



完全攻略（下）

香港玩家 請注意

軟體世界自92年9月份起的每套新GAME中附贈雜誌兌換卷，只要憑卷即可換取軟體世界雜誌一本，除此之外亦有：

☆獲得原版產品之精美包裝、說明書及各項原版配件等。（盜版軟體所無法提供的）

☆獲得原版軟體內附贈的每樣贈品。（盜版軟體所沒有的）

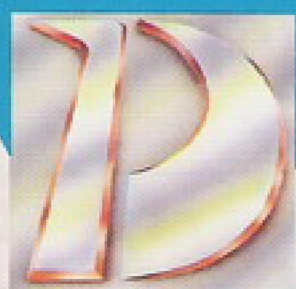
☆軟體世界完整的售後服務，包含磁片維修、問題解答、各項活動訊息告知及參予等。（盜版軟體所無法做到的）

PS. 以上優惠僅限香港地區，另附上軟體世界在香港地區經銷商連絡資料，供各位玩家查詢。

◎總公司：中華民國台灣高雄郵政28-34號信箱　TEL：3848088轉278　FAX：3850027

◎香港分公司：九龍深水涉海壇街163號B座　TEL：7292781　FAX：728-0999

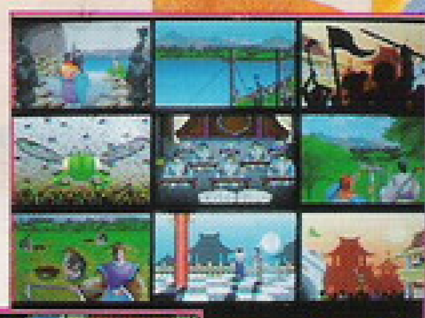
公　司　名　稱	電　話	公　司　名　稱	電　話
TOOL	728-5439	商務銅鑼灣	890-8028
新生	693-5108	商務旺角	384-8228
TOP GAME	361-7935	商務屯門	458-9332
A.1.	361-8191	商務尖沙咀	311-9781
迪生	386-8022	商務香港仔	814-1203
大眾天地	637-0777	商務大埔	650-2628
智深	386-7102	GAMES SHOP	324-8190
B.A.	450-5680	EDC EXPRESS	781-0813
永昇	413-5513	U.B.M.	789-2572
偉達利	596-025	香港電視服務站	831-0883
證恩	792-8292	中華書局	385-7238
ALPHA	725-6863	RADAR COMPUTRONICS	556-4493
皇冠	897-8724	A15 BASEMENT	556-6727
施朗	753-7930	雅仕電腦公司	780-1336
天基科技	857-9672	奇峰系統	361-4333
恆創公司	798-6623	楊氏電腦公司	718-6239
DRAGON COMPUTER	723-5698	E.D.I.	887-9592
鴻基文儀	603-2113	怡盛企業有限公司	898-9082
軟件世界	667-5750	榮爵有限公司	578-7817
電腦之友	666-7149	MEGA-BIT COMPANY	987-0522
微訊電腦中心	403-1043	LOGICLINK COMPUTER	391-1385
遊戲城	417-1210	屯門商務特價場	458-9332
COMPUMARK SYSTEMS	729-1779		



隋唐群雄傳

漢堂典藏古書包裝，
正式與 您 見面

- 依您治理的郡所在地的不同，有中國南北曲調背景音樂襯托，戰鬪音樂採用廣東古樂"將軍令"，氣勢磅礡。
- 內政、外交、軍事、間諜等各項施政謀略，配合動畫效果，生動盎然。
- 全新的戰鬪介面，兩軍對峙時，除了一般 攻擊、特殊攻擊外，更可逕找對方主帥單挑，一決生死。





李世民、風塵三俠
程咬金及十三太保
李元霸等……
縱橫青史
380位歷史人物貫穿全場

古典包裝・流行熱賣
請切勿錯過！

仲夏夜裡另一份沁涼……消暑的輕鬆小品

漢堂精品隆重推出 **夏日物語**

- 支援 Ad Lib音效卡，20餘首背景音樂空前大製作！
- 劇情峯迴路轉，出人意表，直扣人心！
- 冒險式文字遊戲，故事對白輕鬆幽默，配合全新介面，令人耳目一新！

快樂嗎？

把暑假作業擺一旁吧！
讓「夏日物語」在這個涼夏裏爲你充電充個够！

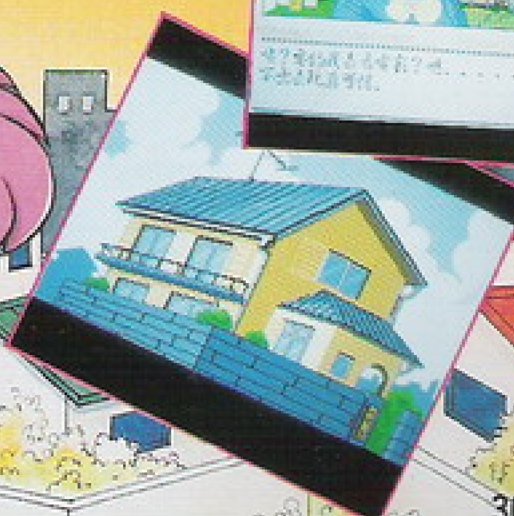
很幸福！

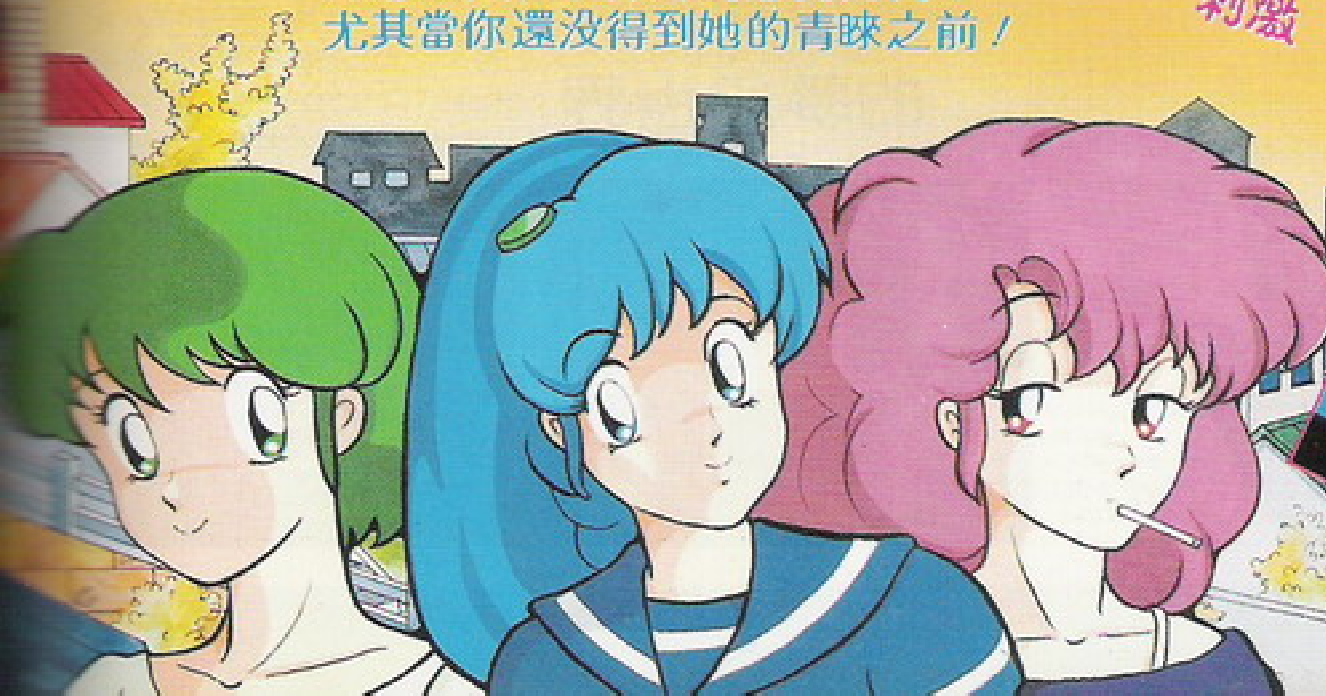
爲心上人洗脫罪嫌的感覺如何？
尤其當你還沒得到她的青睞之前！

這裡通通都有！

歡樂 懸疑 刺激 爆笑







TEL：
(07) 3356474
郵政信箱：
高雄市郵政
36-089號信箱

格鬥  風雲

實現您在PC上
玩大型電玩的夢想!!

中原—乃群魔百家覬覦之地，有人為復仇而來，有人為名利而爭，更有人不計生死，只求一戰。儘管他們的目的不同，但求勝的決心是一致的。這一戰勢所難免，它將為原本平靜的中原武林掀起一場格鬥風雲……。









熱烈發行!!

禁忌遊戲

強力推薦!!

第一部集合藝術、刺激、
怪異的PC休閒軟體

精美、細緻的圖片
生動活潑的電腦動畫
美少女們將帶您進入誘人
的夢幻世界



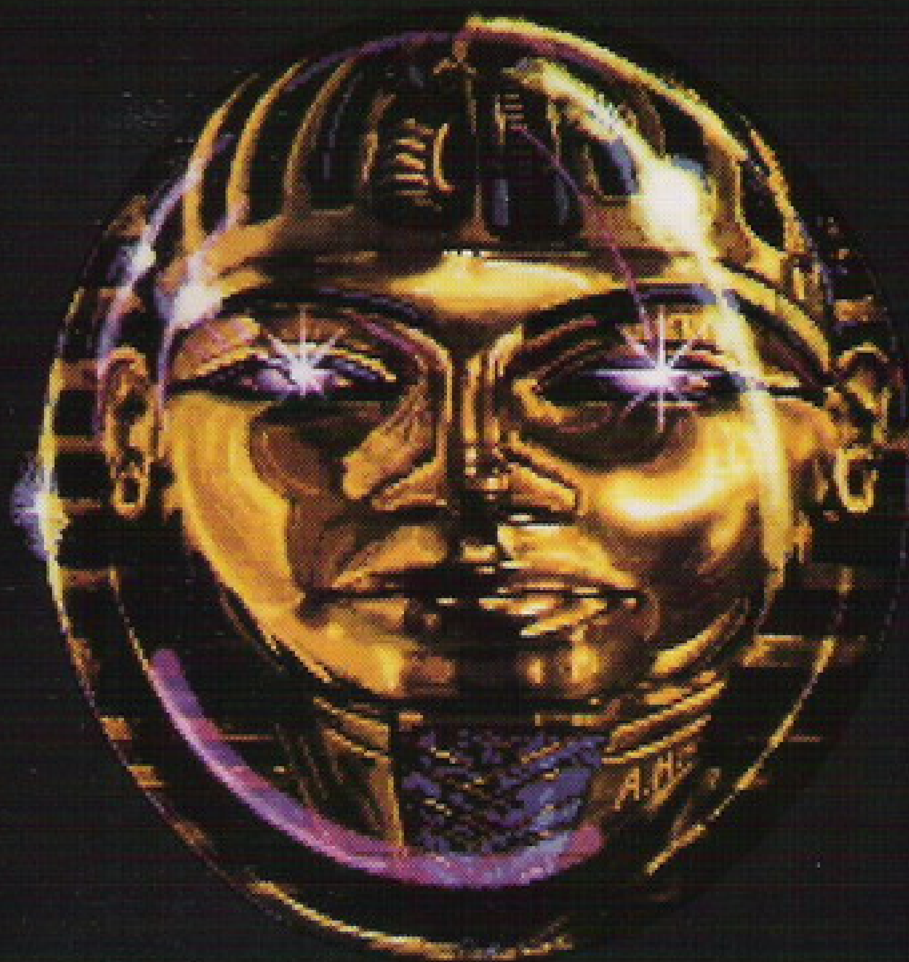


長重企業股份有限公司/資訊部發行　郵政信箱：高雄郵政85號信箱　服務專線：(07) 2215153・2617451
郵政劃撥帳號：41119358

電腦繪圖大師的秘密武器

DELUXE PAINT II

ENHANCED





DELUXE PAINT II Enhanced（DPII）是一套多功能繪圖軟體，讓您在 PC 上創造出一張張動人的圖畫。提昇您的繪圖功力，觸發您無限寬廣的想像空間。一切繪圖樂趣，盡在 DPII ……………

適用對象：對電腦繪圖瘋狂急進者！

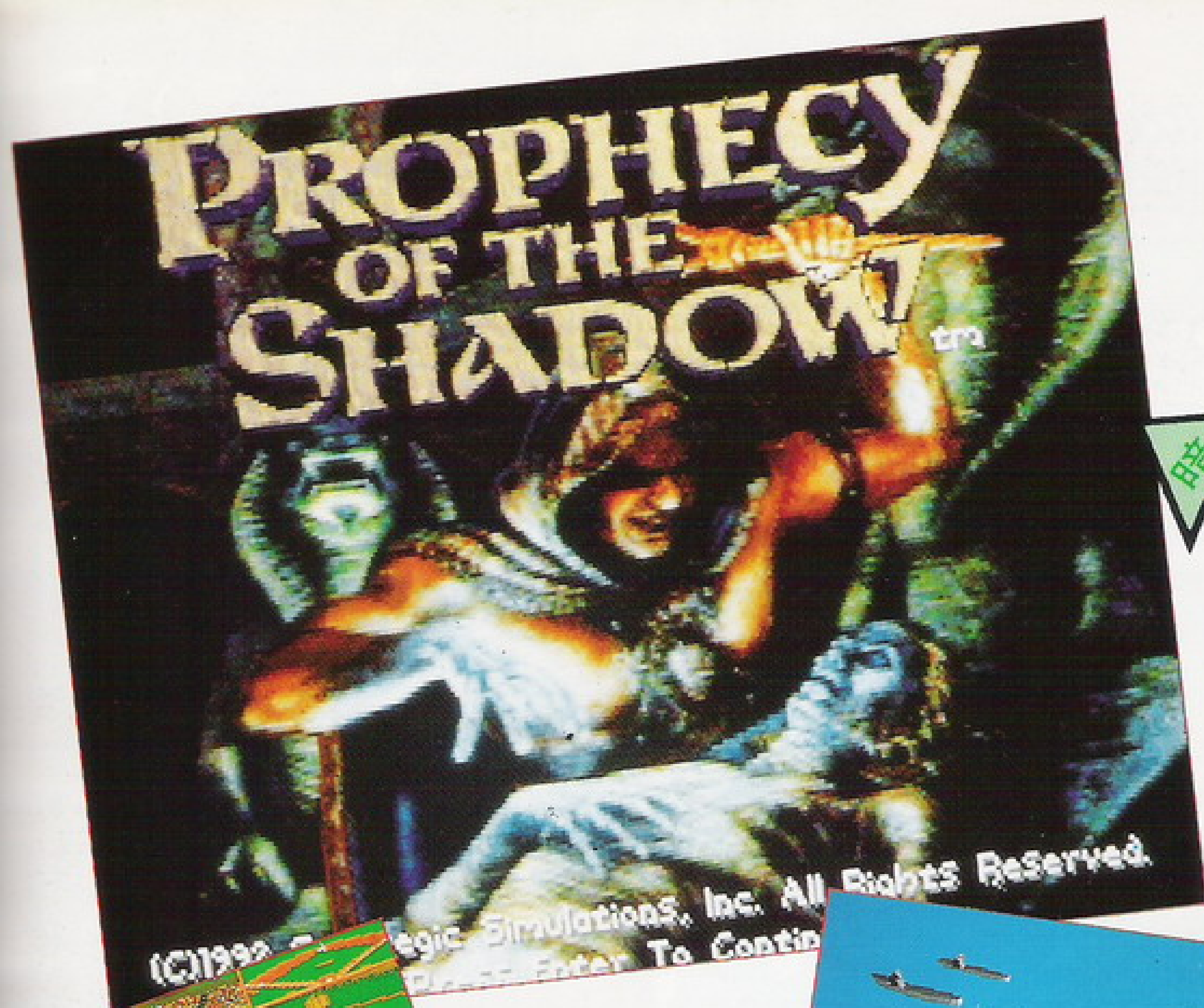
使用方法：自學或使用軟體世界雜誌教學專欄。

使用後果：滿足對各種圖形的需求者，成為專業繪圖大師！

智冠科技 軟體世界 代理發行

十大特色

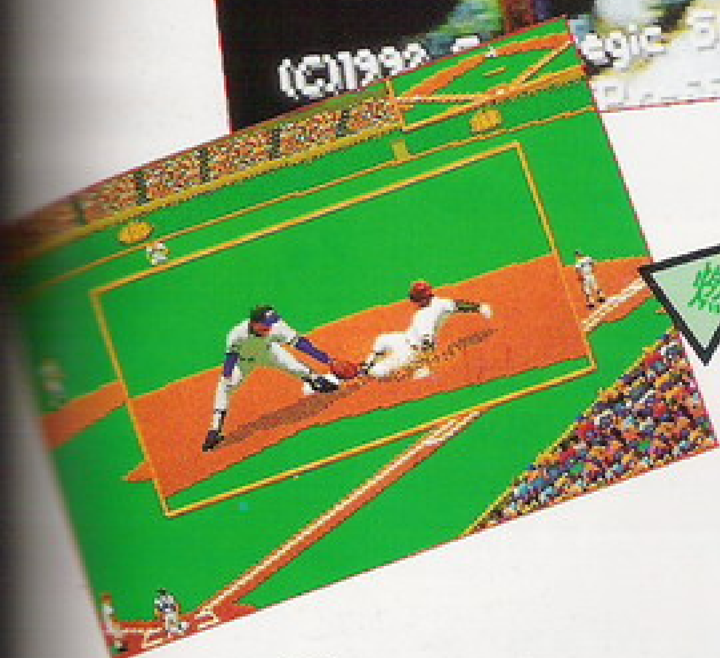
- 支援各式印表機，可隨時列印作品。
- 提供預視小圖形功能，方便開啓檔案。
- 具圖形動態展示功能，可做一般展示 DEMO 程式。
- 擁有完整的繪圖工具，可畫出任何幾何形狀。
- 多種筆刷模式，針對筆刷做編輯效能，旋轉、變形、放大縮小等……
- 自動備份畫面、2頁繪圖畫面、轉錄各種圖形、照像（抓圖）功能。
- 提供色彩循環動畫功能。
- 特殊型版功能。
- 提供多種放大倍率，對細微圖形部份做修改。
- 提供3D立體透視功能。



暗黑傳說

太平洋空戰英雄





燃燒的野球III

畫面狩獵者

大失所望！

您手邊有的抓圖程式到底能夠為您抓多少圖？咦！好像不太……

大快人心！

現在您可以擁有一個針對各抓圖程式缺點改進，更符合玩家及程式設計師需要的順手工具！

嗯！正合吾意！

＊記憶體只佔2K
＊存圖速度快。
＊支援曾氏ET3000及ET4000卡所有 256 色模式。
＊熱鍵少，操作簡單，並可輕易更改。
＊絕不當機，穩定性高。
＊不會抓錯圖形，正確性百分之百。
＊色調由程式自動判斷，完全呈現原色。
＊有秀圖程式及可轉換成GIF 下及 PCX 格式之圖形轉換程式。

閒閒傷腦筋

廁所謀殺案

漂泊多年的風流萊里再度造訪熟悉的 Lafty 酒吧，在酒吧裡恰好遇上了多情佩蒂、老情人夏娃以及曾在CASINO賭場向萊里借錢被拒的賭徒傑克，多年不見，吧檯酒保、鄰房保鏢及廁所走道上的醉漢約翰仍都安然無恙，酒吧裡的擺設也一如往昔，啊……多令人懷念的地方啊！！



兩小時後保鏢神色匆忙地跑出廁所，大聲叫著：「不得了，廁所裡出人命了……」酒保聽到後立刻要求現場保持原狀，並要求所有人等留在原位，等候軟體世界偵探社探長前來調查。

以下是探長個別對在場所有嫌疑者的詢問記錄。

傑克：「我發誓絕對沒有殺人……我吃了一客常吃的招牌牛排，而且是在萊里鄰座的小姐從廁所出來後，才進去的，我看見萊里倒在地上一副爛醉如泥的樣子，像他這種暴發戶、小氣鬼，實在是死有餘辜…。」

保鏢：「我一直在隔壁看電視，剛好廣告時間，到廁所才發現他已經死了，現在我可以回去看電視了吧‥！」

夏娃：「我進廁所補粧時，看見萊里醉倒在地上，酒瓶也打破了，好可惜喔！那種酒很貴的。事實上，我已打算和他分手了，他還自作多情送我一朵玫瑰，喏……玫瑰花瓣已經被我剝散了。」

約翰：「我一直坐在廁所前的走道上，只記得在半醉半醒之間彷彿有人塞一瓶酒給我，我隨手把它擱在地上。喔！我好像有聽到酒瓶打破的聲音……再來就記不得了……對了！之前好像有人在廁所裡爭吵。」

酒保：「萊里曾和一位女士爭吵，並且還到處炫耀他身上的美金現鈔，傑克向他借錢，還被他揶揄一番，多年不見，我看萊里是變了，他喝了不少酒，進了二次廁所，第一次說要送瓶威士忌給約翰，第二次進去沒多久，和他爭吵的那位女士也跟著進去……喔！不！我沒聽見有酒瓶打破的聲音，對了！萊里一直誇讚夏娃纏在腰上的絲巾很漂亮……店裡的生意不是很好，多虧夏娃經常和傑克前來光顧……。」

佩蒂：「我承認和萊里有些口角，看見萊里把玫瑰花送給那個賤女人，還聽說他的保險受益人不是我，我雖然生氣，倒還不致於殺他吧！」

探長檢視萊里後，發現萊里頭上腫了一個包、腿上有刀傷，只有一點血跡，而脖子有被細繩之類的物品勒過的痕跡，現場沒有掙扎的跡象。另外探長在萊里身上找到一張保險卡，並在保鏢身上搜出壹萬元美金現鈔。

聰明的讀者，您能從以上的文字及圖片線索中解出這宗命案的來龍去脈嗎？

答案請依下列格式

（含萊里頭上腫包、勒痕、刀傷）寫在明信片上寄

高雄郵政 28-34 號信箱

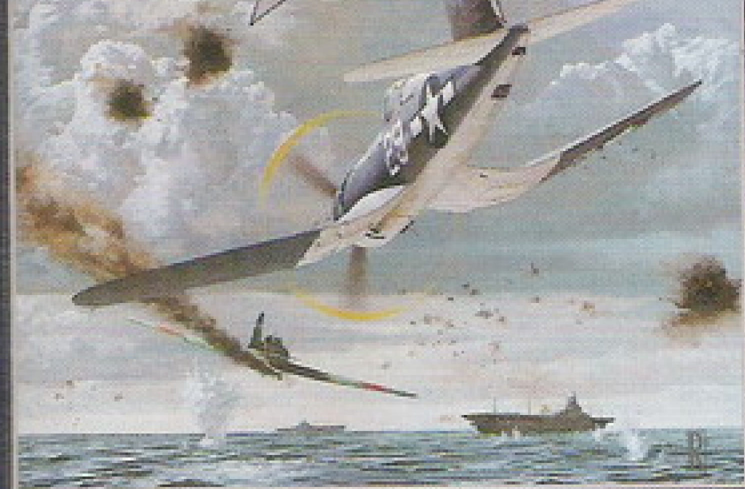
軟體世界雜誌社　　收

順序	凶手	凶器	行凶部位
			頭部
			頸部
			腿部

造成萊里真正死因的凶手是＿＿＿＿＿＿＿＿







太平洋 空戰英雄


日本海軍武力的寫實——戰艦與零式戰鬥機機群

時間：西元一九四二年六月四日
下午四時三十分

地點：中途島西北方海域

四架道格拉斯(Douglass)的無畏式(Dauntless)俯衝轟炸機，伴隨著六架護航的格魯曼(Grumman)F-4F野貓(Wild Cat)式戰鬥機正在廣闊的海平面上搜尋著——受創的日軍航空母艦飛龍號，這是攻擊中途島的四艘日軍航空母艦中碩果僅存的一艘，但是也在上一次的轟炸中遭到極重的損傷，這支攻擊隊正奉命前去收拾這艘難逃一劫的日軍正規航空母艦。


P-51 的戰果——一擊炸毀三棟補給庫

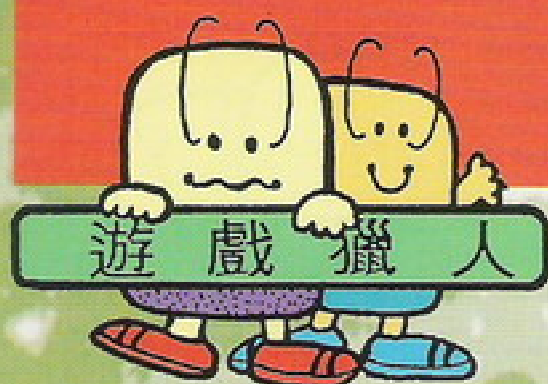
南太平洋灼熱的陽光，映得無畏式戰機漆著標準海軍藍的機身閃閃發光。它們機身下掛載的1000磅炸彈足以炸穿任何日軍正規航空母艦的飛行甲板。在地平線的彼方已可看見隱隱約約的黑煙，長著利齒的猛虎們正在迫近它們的目標。十吋高射砲彈忽然間紛紛在空中炸開，護衛航空母艦的驅逐艦已經開始迎接這群不速之客，零式戰鬥機的白色機身也從雲端急衝而下，這些殘餘的海軍航空部隊抱殉國的精神，決心和美軍一決高下。

野貓式立刻前去迎戰零戰，無畏式則向著行動已經遲緩不堪的飛龍號猛撲而去。終於，數枚炸彈命中了飛龍號的飛行甲板，引起了猛烈的爆炸，這般殘破不堪的航空母艦結束了它短暫的生涯，緩緩的往下沈去。

收拾了零戰的野貓式們和無畏式會合，向著歸途飛去。日本聯合艦隊的四艘航空母艦都已沈入萬頃碧波之下，這一場戰爭註定將會留在歷史之上，又一場由戰鬥機和俯衝轟炸機決定勝負的海戰……

太平洋上空的血戰

相信對二次大戰稍有研究的人都知道，發生在歐陸上的英美德空戰固然是空戰史上少有一次高科技激戰，但是美日兩國空軍和海軍航空隊在太平洋上展開的浴血戰鬥，其激烈程度不但絲毫不遜前者，更爲戰役的航艦戰鬥群的概念，做了一個極有力的驗證。美日兩國傾全海軍之力在太平洋上決一雌雄，但是眞正決定勝負的力量，不是巨大口徑的艦砲，而是自航艦上起降的戰鬥機，俯衝轟炸機和魚雷攻擊機。這些英勇的戰士們爲了保家衛國，

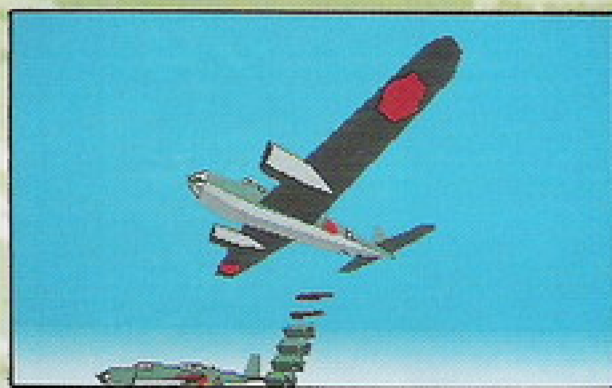


在太平洋的長空中你來我往，寫下無數壯烈的故事。

如今，Dynamix公司以其優異的模擬飛行程式技術，紅爵士的介面加上這段血戰的戰史，推出了太平洋空戰英雄（以下簡稱太），使得這段英烈的歲月得以又在電腦螢幕上重現，讓諸多模擬迷一償翱翔在太平洋長空的心願。筆者有幸玩此遊戲多時，特別在此做一簡介，以饗各位讀者。

碧血長空

在太平洋空戰中，玩者所操縱的主角是美日雙方的各式軍機，包含了陸軍航空隊（也就是後來的空軍）、海軍陸戰隊和海軍航空隊三個軍種，戰鬥機俯衝轟炸機（日軍稱之爲艦上爆擊機）和魚雷轟炸機三大機種。玩者可選擇美國或日本的陣營，扮演任一軍種，選擇任一機種來親身參與這場空前的大戰。在太中的軍機種類之豐富，實是前所未見，從美國陸軍的P-40戰鷹式（Worhawk後亦爲我空軍飛虎隊所使用）、P-39空中眼鏡蛇式（Airco-bra ）、P-38閃電式（Lightning）以至於後來的P-47雷霆式、P-51 野馬式，海軍航空隊的F-4F野貓式、F6F地獄貓式（Hellcat）、F4U「海盜」（Corsair）式機、TBD毀滅者式（Devestator ）和TBF復仇者（Avanger）兩種魚雷轟炸機……可謂是一應俱全，而鮮爲人知的日軍軍機方面，從著名的零式戰鬥機（Zero）52型機、隼式機和仿德製Bf-109的飛燕，另外如屠龍、疾風，慧星式，艦上爆擊機、艦上攻擊機天山式等，更是讓難窺日本軍機究竟的玩者們大開眼界，甚至親自登機一「遊」。



投彈中的日本轟炸機

值得一提的是，在太中只提供單座式雙座機供玩者操作，像B-17、B-29或日本的陸軍一式攻擊機等重型轟炸機雖會在遊戲中出現，但玩者是開不到它們的。

Aces！Aces！

和大多數的空戰模擬遊戲一般，太也承繼了紅爵士的諸多功能，玩者可以在單一任務享受各式各樣的飛行樂趣，諸如參加一項歷史上的戰役、單挑美日一方的空戰英雄，或是選用各不同的軍機執行各種不同性質的任務，你可以自行決定各項和難度有關的設定，諸如油料是否計算、機身是否會受損等，基本上整個介面和紅爵士極爲相似（就差不能自己選擇愛機的塗裝），熟悉紅爵士的玩家相信可以很快就習慣這個遊戲。

基於太平洋戰役的這個龐大的背景架構，最精采的部份——戰役自然是少不了的。你可以美日任一國的陣營，自1941年到1945年間的任一戰役來開始你自己的太平洋海戰。從珍珠港到珊瑚海、從新幾內亞到卡達卡納爾、從菲律賓到日本本土，當年美日雙方所寫下的篇篇壯烈戰役，你皆可以親身參與，與敵人周旋到底，完成任務，得取分數，獲頒勳章。而無論成敗與否，戰況都將會發展下去，以至最後的結束。在太中個人或自己中隊的戰績均無法左右或扭轉整個戰局，是比較令人遺憾的一點，不論玩者怎樣努力，美國終將戰勝，而日本終將戰敗，這是無法改變的，或許，這也算是對歷史的一種尊重吧！

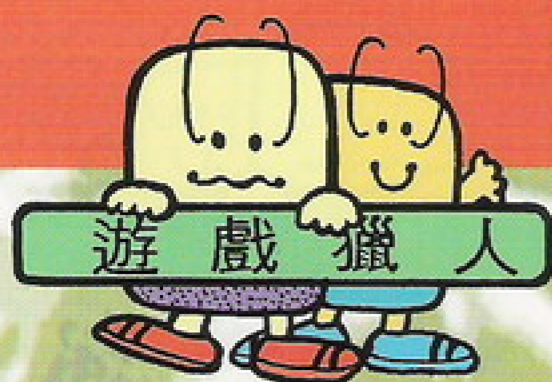
戰役是由一場又一場的區域性作戰（諸如中途島戰役、珊瑚海海戰、巴登登陸戰等）所組成的，每場區域性戰役的長短不一，有的拚個一兩天（約出擊二、三次）就結束了，有的得打好幾個月的無聊仗才能完成戰役。

當一個戰役結束之後，你可以選擇下一個戰役接著打，或是跳過幾個戰役；同時你必須選擇你的下一個所屬部隊，這些飛行中隊配屬不同種類的軍機，分駐在不同的地點（航空母艦或陸上基地），你可以依自己的喜好，希望執行的任務種類等來選擇自己的中隊，同時由於更新、更好的機種會隨著日程的進行而出現，因此你也必須掌握這個時機，選擇配備更好機種的中隊，準備再好好的大幹一場！

天生好手

就操作方面，太依循了紅爵士的精神，有著一套頗易上手的





操作系統，用鍵不多，使用方向鍵的操作尙可，但是爲了對付靈活度極高的日軍戰機（尤以零式戰鬥機系列爲最），建議你最好要有一支搖桿，最好是像筆者般使用 Thrust Master的 FCS ，以免在纏鬥時一不小心追過了頭，再拉回機頭時，擋風玻璃上已多了一排彈孔，哀哉！ FCS 上還有一個位在姆指邊的小搖桿，可以向後、左、右觀看，而不須按F2、F3等鍵，在纏鬥時極爲方便，在此特向各位玩家推薦（非廣告！！）。

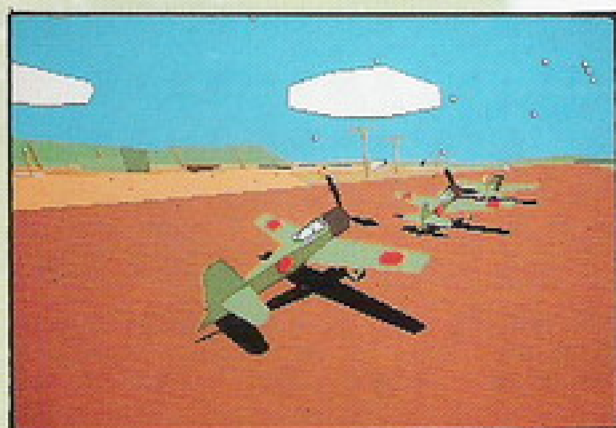
在太中， Dynamix 將紅爵士中所使用的3D繪圖技巧發揮的更爲完美，各種軍機的外型都很寫實的描繪了出來，而在和太陽處於不同的角度時，飛機的色澤也會隨著光線的明暗而變化，在衝入雲層時失去敵方蹤跡的處理也做得可圈可點。航行於海上的各型船艦更是表現得極爲傳神，不論是美軍的各型戰艦空母，以至於日本聯合艦隊的超弩級戰艦大和、武藏、金剛、最上等較小型的戰艦，各種空母等，無不惟妙惟肖（只可惜砲塔全都不會動），各種爆炸、擊中的效果也相當不錯，就現今模擬遊戲的標準來看，可說是已達到了一流的水準。

就各種機種而言，太中可操縱的軍機主要有戰鬥機、俯衝轟炸機和魚雷轟炸機三種。戰鬥機各位自是耳熟能詳，不需筆者多費唇舌，高級技巧等下次時我們再來好好談談。

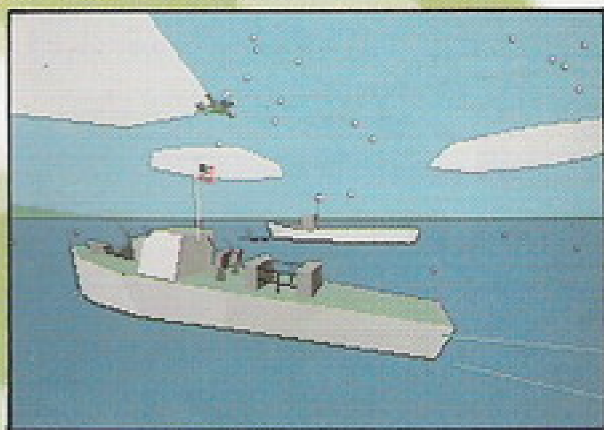
俯衝轟炸機也蠻好開的，只要算好炸彈落點，向目標猛衝，在一次高度時投彈，拉起機首即可，不過俯衝轟炸機的纏鬥能力頗爛，正面火力也不足，只能靠後面的機槍打打不長眼的冒失傢伙，在沒有戰鬥機護航或是被敵機追上時最好自求多福。魚雷轟炸機是最難操縱的一種，先不談火力或纏鬥能力如何，每架魚雷轟炸機只能掛一顆魚雷，而投下魚雷時，必須是在特定的高度、速度下飛行，而且機身一定要保持水平，否則魚雷一入水，連個屁也不放的就沈到海底去了，而魚雷的航程也是有限的（約5000碼），好不容易成功投下一顆魚雷，但卻沒有擊中目標或是距離過遠以致魚雷在擊中目標前就沈入海底，此行就白費了。這種事實在是令人吐血，但是論到威力，還是只有魚雷能夠擊沈吃了1000磅炸彈都無動於衷的重型戰艦，不過嘛！這練習投下魚雷的艱辛……算了，不多說了，再說下去就沒人敢飛魚雷轟炸機了！

結語

就筆者的觀感而言，太平洋空戰英雄是個相當不錯的二次大戰戰機模擬遊戲，就遊戲品質、說明書的詳盡度上看來，都可與納粹飛行秘史相比而毫不遜色。不過，太在 386 以上的機型上執行較爲順暢，使用 286 的玩家們還是快點升級吧！不然鬼魅般的零戰是不會讓你好過的！


零式戰鬥機

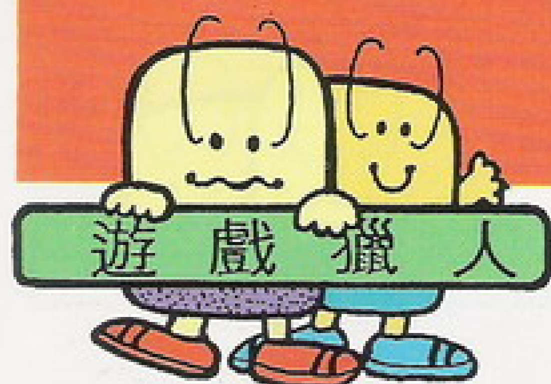
除此之外，較可議的一點，就是它的規模並未能符合眞正的史實。在幾場敵機日軍艦隊擁有三十餘艘艦艇的歷史戰役中，極目四望，敵機到處亂飛，卻只看見區區七、八艘船艦，筆者更甚者有一艘航空母艦單獨泊在海上，旁邊連艘護衛的驅逐艦也無，若非日軍指揮官膽大包天，以爲己方不會被發現，便是……算了。


遭零式戰鬥機攻擊的美國艦隊

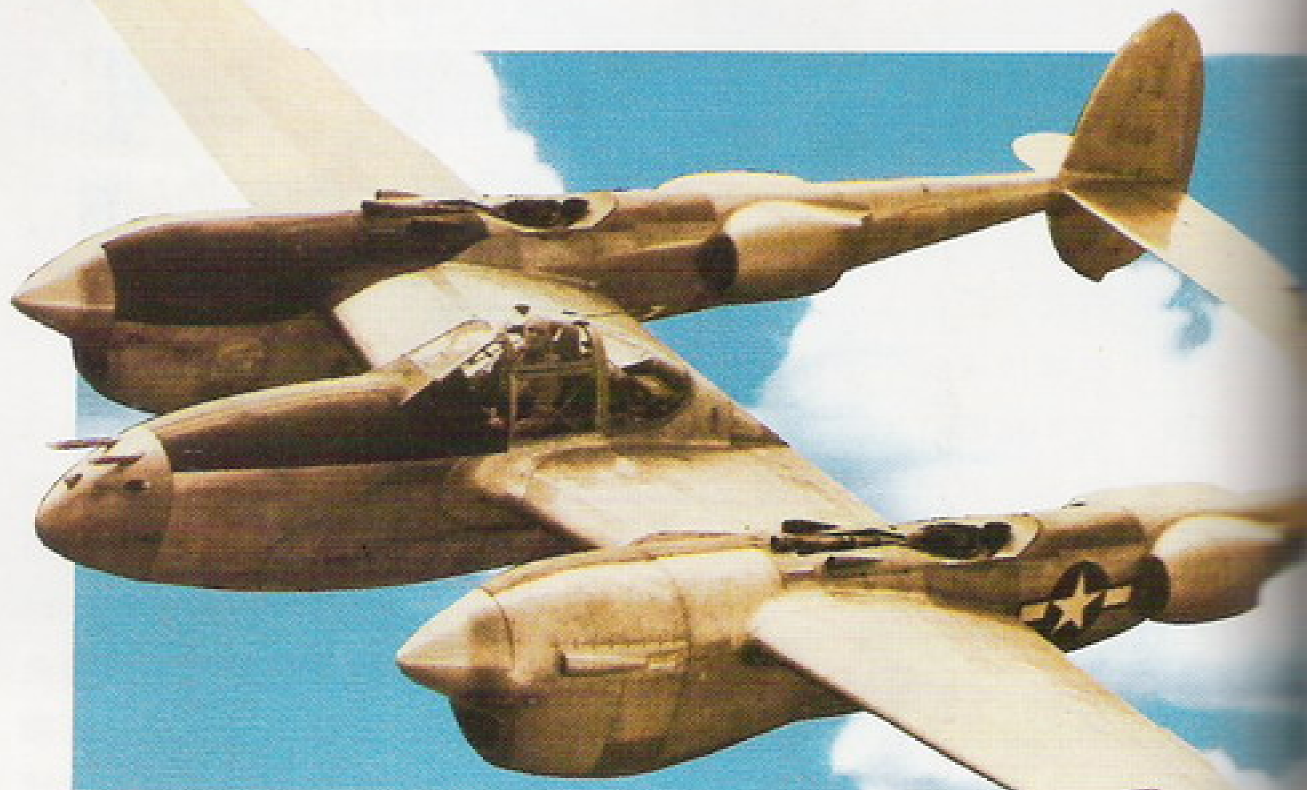
不論如何，太平洋空戰英雄的確是個製作用心、考據詳實而且熱鬧非凡的飛行模擬遊戲，飛慣了戰鬥機和轟炸機的玩家們不妨來試試俯衝轟炸機空母甲板或是以魚雷攻擊戰艦的滋味，畢竟，這是另一個戰場，另一種戰鬥，何不爲自己在太平洋的藍空之間寫下另一個新的空戰傳奇呢？太平洋空戰英雄是不會讓你失望的！

/Y.M.J.





P-38閃電式戰鬥機

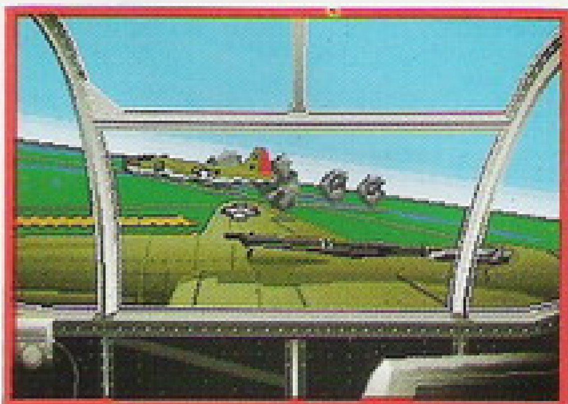


／G.R.X.

相信玩過納粹飛行秘史的玩家，多少曾爲美軍飛行員叫屈的確，P-51雖然續航力遠超過德軍飛機，且其性能堪稱一流。但面對德軍Me-262暴風鳥及Me-163流星式等高速噴射機，常常只能望機興嘆。（尤其是Me163，只見拖著白色尾焰在眼前晃來晃去，就硬是追不上，眞是讓人恨牙癢癢的。），更不用說是GO-292了……。

現在，一切都將改觀（雖然還是有點差距）。由Lucasa F-ilms所發行的支援磁片，將爲美軍加入兩種新戰機－P-38閃電式（Lightning）與P-80噴射戰鬥機。首先，在此先介紹一下在二次大戰被稱爲雙胴惡魔的P-38閃電式。

P-38是依照1937陸軍規格，被設計爲超高空攔截機種。在當時爲了突破單引擎之種種界限，乃將其設計成雙機身；雙引擎的單座戰鬥機。並在兩側狹小的機身處裝備活動輪艙及武器。其整座機體，甚至超過當時轟炸機的重量，雖然P-38擁有全長 11.6m全幅 15.9m、高3.0m的龐大機身，但其二具 V-1701-111/-113 液冷V型12氣筒引擎仍能將其極速拉至 667km/n。在武裝上P-38更裝配有4挺12.7厘米機槍及一挺20厘米機砲。加上總重達1.450-kg的掛彈量，使得P-38成爲高速、重裝備、高性能的優秀戰機。在1943年成功伏擊日本海軍上將山本五十六、更使其一夜成名。從最初的D型到量產的F型，乃至後期機首呈透明以觀測轟炸的L型，共計生產了9300架以上。

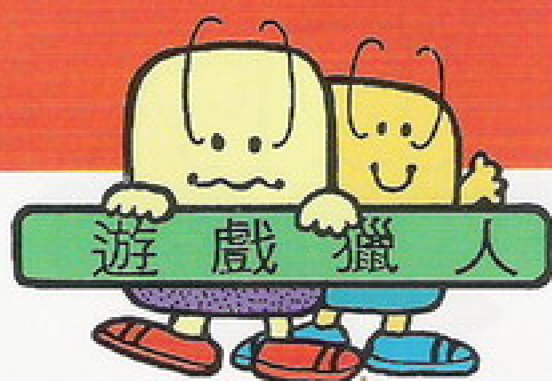


其實依筆者看來，P-38的〃地盤〃應該在太平洋。因爲在美軍機擊落日軍機的記錄中，以P-38戰果最爲輝煌。

但這已是題外話了。在納粹飛行秘史中，P-38致命的迴轉性能似乎沒能影響到玩者與德機的纏鬥（此點在ACE OF THE PA-CIFIC 中被設計進去，使得P-38幾乎無法與零式戰機做近距離纏鬥），加上其超多的彈量與超〃特〃長的航程。我想其幾乎可以取代遊戲中P-51的地位，作爲喜好美軍玩者的王牌。假如選擇較早的年代，那更可享受稱霸天空的滋味，什麼BF-109、FW-109等，幾乎一次掃射就可擊燬。

不過萬一遭遇 Me-262那仍有一番苦戰，切記，不要去和Me-262 比爬升，那只會使P-38降低速度甚至失速罷了。如要追趕Me-262，可利用極速加上俯衝速度，通常都可追得上。至於 Me-163只能採用老戰術，耗到其用完燃料，再回機場將它們一一收拾，面對那種極速953km/hr的火箭怪物，除了正面開火硬拚之外，或許這是較爲經濟方法吧。

對於常用BF-109和 FW-109的玩家而言，P-38可說是個難纏的對手。特別要留意其強大的火力，在攻擊B-17時，易被護航的P-38伏擊，一不小心便會機燬人亡。至於開 Me-262 的玩家對P-38，仍可用速度及爬升率取勝，而由於P-38的體積較大，使用火箭的命中率似乎提高了一點，有興趣的玩家不妨試一試。對於開GO-229 的玩家而言，我想多了P-38也不過多了另一種獵殺目標罷了，而且體積大，打起來更順手。開 Me163？那根本不用去在乎目標爲何，留意油量才是最重要的吧！





劉昭毅

嗯……要怎麼來談楚漢之爭2呢？？？好吧！就分抬頭、介面、類別、遊戲性等四方面來說吧！讓我們將其一層一層的剝開來評析，就好像法醫驗屍一樣——“OH！MY GOD！”（註一），也不對！收回、收回！呼！好險，命還在。其實嚴格說起來，應該是像……“喂！你想幹嘛！！救命啊！鋸人喔！”（註二），哦！天啊！我不瞎掰了。讓我們進入主題吧！先從抬頭開始……（喂！喂！那個好心的幫我將電鋸拔起來好嗎？）

首先，一開機便讓人吃了一

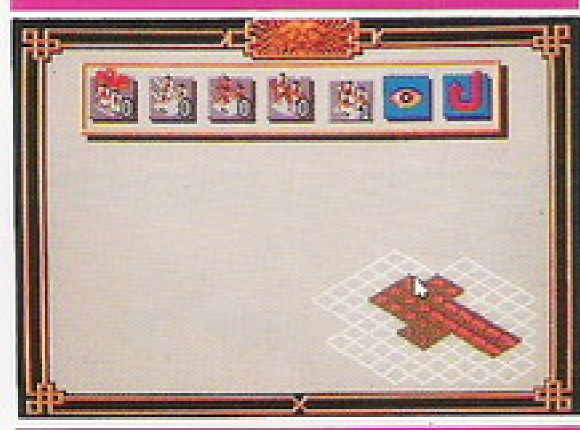


驚，唔！好個華麗的MARK！（忍不住想說的一句話。）接下來讓我們來談談抬頭畫面，嗯！從一片黃沙中浮現出標題的感覺的確相當不錯，讓人有種黃沙裹屍的戰國豪情，著實成功的將遊戲內容表達了出來（相信不會有人看了標題後說：「好！我喜歡這個智育遊戲。」，那這人不是玩智育遊戲玩瘋了，就可能是天生少了些迴路吧！）雖然在抬頭展示時無法按任何鍵跳掉，但不想看的人也可以在一開始便執行遊戲程式，以跳過展示程式，這點可說是蠻貼心的，要不然抬頭雖然不錯，但看了幾十次也會煩的。如果又沒辦法跳過，那可眞是會氣死人了。

接下來便是介面了。這次楚漢之爭2的操作介面，也實在有夠獨特的了——用滑鼠。用滑鼠玩戰略遊戲？唔！在國內實屬創

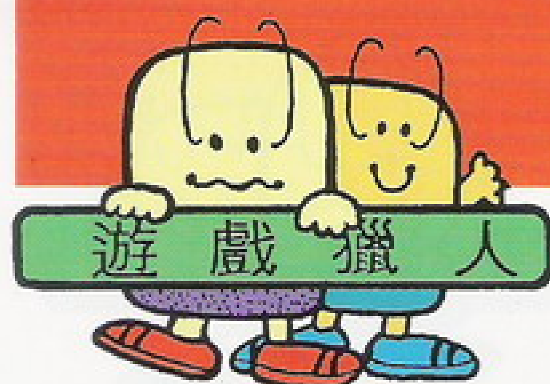


舉（在國外？那還用說，早在6年前就有了）。的確，用滑鼠是方便多了，畢竟用一隻手操作遊戲比用兩隻手敲鍵盤輕鬆多了，另一手還可吃東西呢！所以我想用滑鼠可說是楚漢之爭2的一項獨到特色吧！



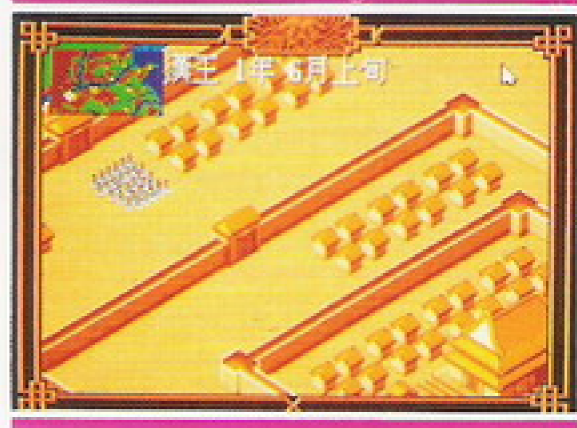
不過說到滑鼠我不禁要抱怨一點——沒有支援熱鍵；在楚漢之爭2中幾乎完全沒有支援任何熱鍵（HOT KEY），這點反而使得滑鼠操作變得較吃力了。哪！舉例來說，假如我要知道我方部隊是由那個將領控制的話，我就必須把遊標移到部隊上按下鍵後，再把遊標移到將領符號上再按下鍵，才會出現該部隊的資料。爲什麼不設個鍵讓玩者一按下去就可直接出現部隊資料呢？而且部隊又多，每次光爲了認出部隊將領，就要花上一段時間。所以，我想這應該可算是個缺點。

再來談到類別。嗯！在類別上，楚漢之爭2也仍獨創一格，可說是一種新形態遊戲吧！在目





前國內一陣陣三國志風潮中，楚漢之爭２也確實的擺脫了KOEI一貫介面的影子。姑且不論這個遊戲的成敗，最重要的是設計者有這個心境去創新，這就夠了，君不見現今國內有多少無法罷脫KO-EI影子的作品，楚漢之爭２在創意方面將可獲得更多的喝彩，你說是嗎？

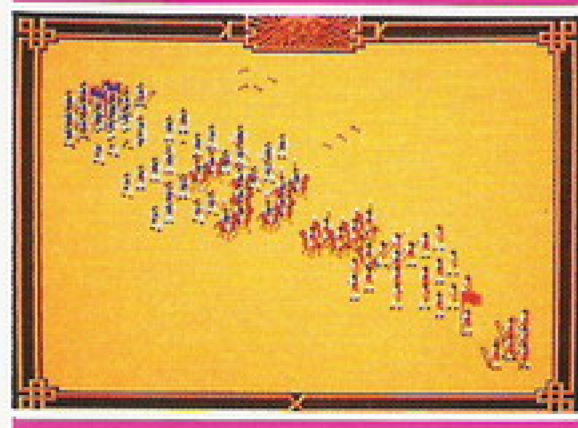


其實嚴格說起來，楚漢之爭２的類別不應歸類在策略性遊戲中，其應歸類在戰略遊戲中。原因很簡單，因爲楚漢之爭中幾乎完全沒有國與國之間的策略、外交指令，也沒有離間、陰謀等較鬥智的選單，玩者所控制的是一支一支的作戰單位。



在楚漢之爭２中玩者不需去考慮太複雜的國際外交關係，只要不斷移動自己可控制的〝棋子〞即可。當然，這種較〝單純〞的戰略遊戲能不能被玩家所接受這可就見人見智了，我想玩慣KO-EI介面的玩家可能會對楚漢之爭２的結構帶著較失望的眼光吧（含筆者）！不過究竟楚漢之爭２能不能取代三國志系列而再掀一陣新的風潮，我想這個結果可有待玩家們來揭曉了。

接下來，咱們再來談談楚漢之爭２的遊戲性吧！雖說沒有複雜的策略命令，但要遭遇第一場戰鬥可是有夠久的。首先你要將自己所控制的部隊群一個一個整備好，然後再編排好行進順序，完了後再將其一個一個一步一步的沿著一條羊腸〝小徑〞移往敵方而去，如果順利的話，大概走個百來步即可遭遇第一群敵人。呼！玩了一下午終於看到戰鬥畫面了，眞是讓人感動呀！



不過話說回來，楚漢之爭２的戰鬥畫面也著實開了國內遊戲的先例，在整個戰鬥過程中，除了一開始的隊型編排外，幾乎全是由電腦控制的，甚至連隊型也可交由電腦來編排，玩者只要按個鈕即可。喝茶看報紙，來場隔山觀虎鬥。的確，在那個〝年代〞，戰爭也實在是這麼打的，將領們通常只是下達命令和找對方單挑而已，眞正開戰一喊，就看各小兵們的能耐了。



雖然這種方式會使玩家感到不安全感（打的都是電腦自己在打，天曉得電腦有沒有作弊），但也不失爲另一種新的點子。而且在作戰畫面處理上，做得還算相當順暢。一聲令下，只見眾小兵一擁而上，砍的砍、逃的逃、追的追、射箭的射箭，著實熱鬧非凡，可說是蠻有看頭的。其實筆者覺得，如果能在戰鬥讓玩家下達指令的話（如全力攻右翼，全力突左翼等等），我想會讓玩者覺得更有參與感的，你說是嗎？



另外還有一點沒提到的，那就是單挑畫面。在單挑時只見雙方部隊各圍在兩旁搖旗吶喊，而主將們在中央相互廝殺肉搏。嗯！確實是蠻有那個味道的，只不過如上述所敘，全由電腦所控制，讓人少了份參與感。我想如能改成動作模式的話，那應該會更有趣多了。當然，有動作恐懼症的玩家除外，你們就當我沒說過這段話好了。

哦哦！說了那麼多，似乎還少了些什麼？對了！如果要徹底評析的話，當然不能放過說明手

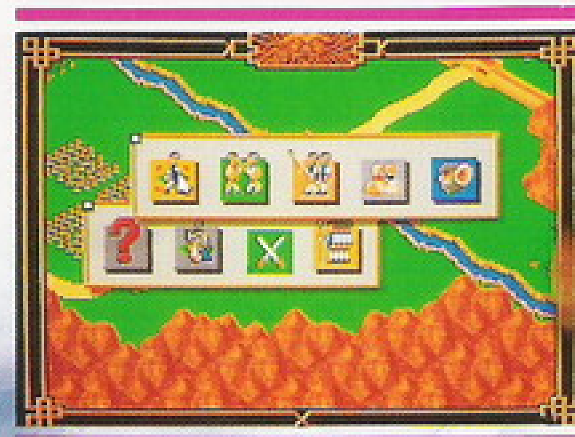


冊及包裝了（其實是篇幅太短，稿費尚不足供筆者〝玩樂〞一番啊！錯了錯了！，不是〝玩樂〞是買卡匣！）其實，這次楚漢之爭 2 的包裝盒中，最讓筆者印象深刻的，應屬那本說書本了。整本彩色小冊中，用灰諧的語法及趣味的漫畫從頭到尾講述了一次楚漢史，不僅讓人更熟習了楚漢之爭 2 的時代背景，也讓人在不經意中回顧了一下那段被遺忘的歷史情節。可說是一本蠻成功的附本，另外還有一點，那就是楚漢之爭2 採用了一種以前常用，但近年來似乎已不多見了的保護———KEY DISK。雖說磁片保護著實省去玩家不少查密碼的時間，但也同時考驗了玩家磁碟的穩定性及心臟程度，（擔心不知何時磁片會被讀爛掉，一旦讀不出來就別想玩了，一套可是花不少錢買的）不過話說回來，保護是難免的，到底是要眼睛（密碼保護），還是要心臟（磁片保護），玩家們也只好二選一了。



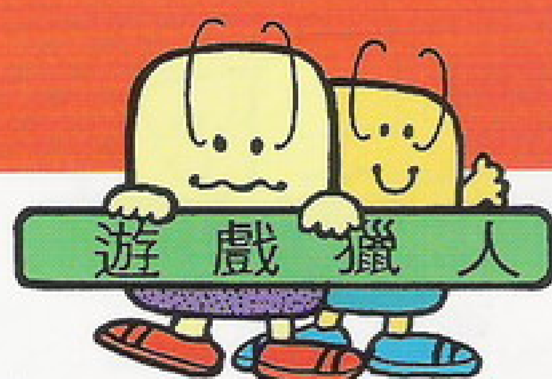
OK！林林總總評論了一堆，我想眞正的結語還是要玩家自己來下了，筆者只不過是提供一些參考意見罷了，如果硬要筆者給個分數的話，我想楚漢之爭 2 在創意上的得分會比遊戲架構上的得分來得高。而且放眼今日這個國內自製遊戲如此熱絡的市場，眞正能在這方面拿高分的遊戲，也著實不多少了。

不論如何，筆者在此仍衷心的期待著下個國人自製遊戲上市，因爲每一個自製遊戲，都將是我們自製遊戲成長的一個階段，而對身爲玩家的你我而言，我們期待著它的成長。你說是嗎？



註一：被遊戲作者劈的哀嚎聲！

註二：被主編持電鋸追殺的呼救聲！



注意事項

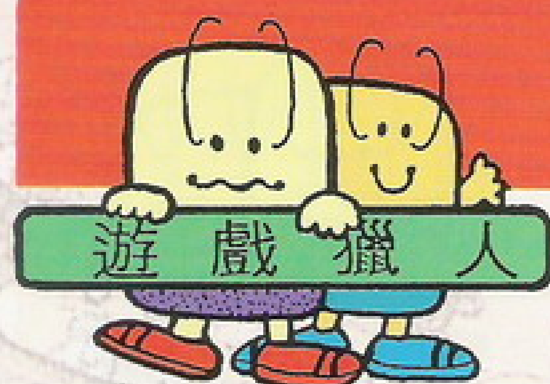
要執行楚漢之爭 2 ，主機上至少要有 1024K 的 RAM ，且不可設定384K的 SHADOW RAM ，若384K被設定爲 SHADOW RAM ，則請將 SHADOW RAM DISABLE 或加裝 1MB 的記憶體。另執行楚漢之爭 2 一定要使用 MS-DOS 5.0 或 DR-DOS 6.0 ，並在CONFIG.SYS 加入：

```
DEVICE=HIMEM.SYS
DOS=HIGH
```

對於沒有CONFIG.SYS檔的玩家，請在C:＞＼下依以下方式輸入：

```
COPY CON CONFIG.SYS
DEVICE=HIMEM.SYS
DOS=HIGH
FILES=30
BUFFERS=40^Z
```

有 HIMEM.SYS 的玩家，請自行設定路徑。沒有 HIMEM.SYS 的玩家，請將 MS-DOS 5.0 中的H-IMEM.SYS拷貝到C:＞＼下，不然就自行設定路徑。以上說明如有不清楚的地方，請參閱軟體世界雜誌第38期P.99頁的活用EMS 或第41期 P.109 如何加大個人電腦傳統記憶體使用空間。



隋唐群雄傳



／豆豆龍

隋文帝楊堅統一了紛亂的中原，並建立了隋朝，使得中國再度統一。但是楊堅之子楊廣謀懷野心，在弒了其父楊堅及其兄楊勇之後，便篡位並自稱為隋煬帝。隋煬帝不僅好大喜功，而且縱情享樂，如：為了三征高句麗而實行全國征兵，大興差役以建避暑行宮及開鑿運河，使得民怨沸騰，各地紛紛發生動亂。許多英雄豪傑也因為風雲際會，而分別佔據各地稱雄。新的時代即將來臨，這是個強者的時代。

相信大家剛看到隋唐羣雄傳的包裝時，一定會為了它的創意而感到新奇。這種以書籍型式包裝的外盒，在國內的電腦遊戲界應該算是首創。自黏式的開啓方式，再配合遊戲磁片以紙袋包裝，使得遊戲的整體包裝設計頗具特色，而且相當符合遊戲本身的風格。另外遊戲中還附贈了作者資料卡，如果有人對遊戲作者的資料感興趣的話，可以看看卡片上的介紹，是個蠻有趣的點子。希望國內的電腦遊戲業者，也能在遊戲的包裝設計上多花點心思。

隋唐羣雄傳的基本結構類似三國志，遊戲中提供了三個時期及隨機的歷史背景，依照史實各有不同的勢力分佈。

在以隋唐為歷史的背景中，你可以成為隋唐史上某個著名的



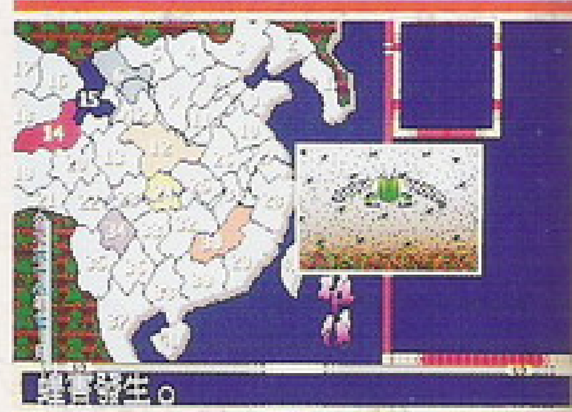




君主，為了稱霸統一中國，你得利用內政、人事或貿易等各項功能，來治理你的領地，並以外交、軍事或間諜等方式，來籠絡或攻打其它君主，使你一步步邁向霸主之路。因此你在選擇君主時，除了注重在其領地和將領的多寡之外，君主本身的能力也是相當重要的。就如說明書上所說的，剛開始遊戲的玩家可以選擇第一時期的李淵，不僅君主本身能力夠強，而且擁有李世民等強力將領，領地與資金也相當充足。隋煬帝楊廣雖然其領地及將領極多，但因為本身能力不高，極易遭將領叛離，不是很好的君主人選。

姓名	孫宣雅	劉元進	李建成	李世民
官職	將軍	將軍	將軍	將軍
信任	77	91	99	100
健康	65	87	83	93
仁德	51	56	46	76
武力	34	75	51	95
智慧	60	82	60	92
人望	27	62	42	96
年齡	28	24	18	16
兵器	10	10	10	10
訓練	10	10	10	10
兵數	300	300	8000	10000

進入遊戲之後，螢幕上將出現一張分為四十二個郡的中國地圖，而玩者會因為所選擇的君主，所在的郡之位置也有所不同。



遊戲中，在實行一些指令或事件發生時，都有小動畫表示。這些動畫適時地表達出指令執行

或事件發生的情景。作戰時的軍隊圖形，也由一般的數據圖形，改變成較具真實感的圖形，當隊伍移動時，馬匹或士兵的動作及音效也隨之展現。



至於作戰畫面，人物及地形的圖形感覺上較真實，而且也加入了氣候因素，畫面會隨著晝夜而有明暗變化。作戰的規則爲四方向移動，八方向攻擊的模式，與三國志系列的六角格，以及戰神的八方向移動之方式有所不同。部隊除了以一般的肉搏方式來攻擊之外，也可以用射箭、火攻及水攻的方式來作戰，而攻擊的效果會隨著地形、天候及晝夜而有所差異。不過戰場的格局太大，而且無法一次綜觀整個戰場，根本看不到敵人在那邊，實在是有點不大方便。但是最大的不方便應該是軍隊的移動方面，訓練度低的軍隊，一次只能移動 1、2 步；訓練度高的話，目前也還沒發現能移動超過 4 步的。所以在戰鬥時，光是移動軍隊就夠受的了！所以作者在戰場的格局及軍隊的移動力方面沒有做一個合理的調配，是個失策。

單挑則是武將一對一的決鬥，以動作方式來進行，戰敗的部

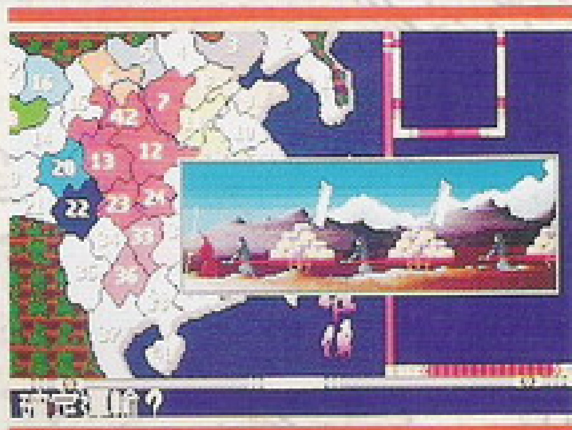


隊將會崩潰敗逃，當敵我兵力懸殊時，可以試看看。當將領拒絕單挑時，其部下會因爲認爲將領懦弱而離去一些。要是來攻的敵人太强的話，守方的主帥還可以向鄰郡求援。當作戰結束之後，敗方未及撤離戰場的將領會被俘虜，這時勝方可選擇招募、放逐或斬首。



在遊戲中，最受爭議的一點，便是單挑方面。當在作戰中雙方將領欲進行單挑時，便會進入單挑畫面。依照說明書上所說，應該是動作戰鬥，本來這是一項不錯的創舉，但是實際上進行單挑時，會發現我方無法行動。根據消息說，這是因爲檔案的版本有誤，現在出版的公司已經將具備單挑功能的加强版送到各經銷商處，只要拿原版磁片去改版即可。不過筆者倒覺得這單挑功能不甚重要，因爲電腦是在有把握贏的情況下才會進行單挑，除非你自認動作技巧夠好，否則還是以正常的方式來進行作戰吧！

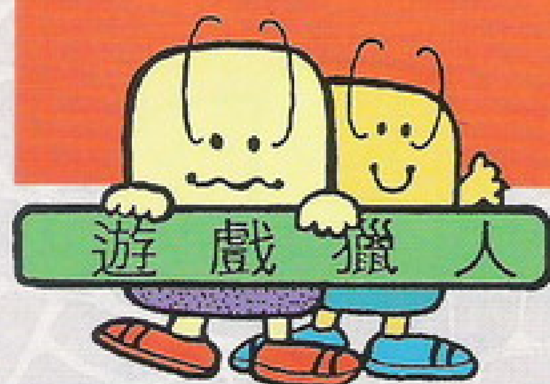
一般這類的策略遊戲是採回合制，而隋唐羣雄傳則是以一個月爲一回合，當你在行動完畢之後，只要在遊戲的主選項上，選擇 0 再按 Enter 鍵即可。由於這點在說明書上未提到，相信有些剛接觸這遊戲的玩家會不知如何結束回合，因此在這裏略爲提一下以供參考。



隋唐羣雄傳就一般來說，可以算是一個頗爲耐玩的遊戲。雖然作戰時電腦的戰術AI略嫌不足，但在策略上，因爲電腦的難度調得蠻高的，所以對一般玩家而言是蠻『狠』的，因此整體來說還是有相當的難度。如果你喜歡策略遊戲的話，不妨嘗試一下。



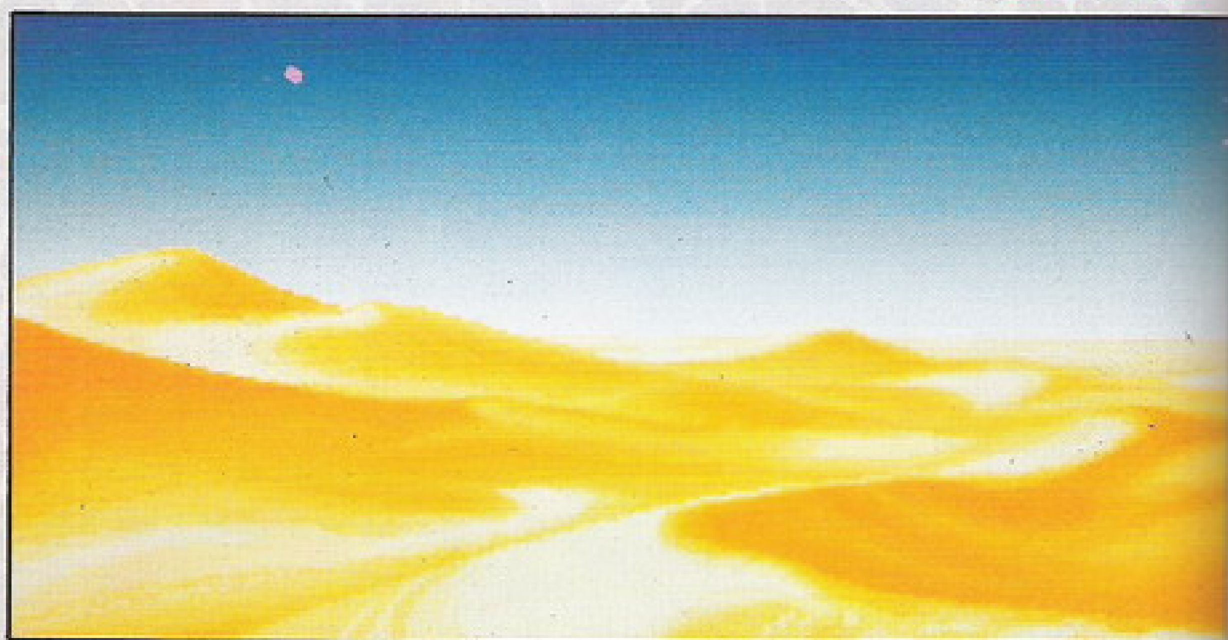




沙丘魔堡

／Sebastian

在您讀過了沙丘魔堡的小說，或者是觀賞過這一部充滿了科幻的電影之後，是否也曾有過這樣的衝動，幻想自己就是劇裡傳說中的救世主，帶領著一群效忠於保羅亞崔迪的弗瑞曼人，來往於沙丘上的各個洞穴，開採著香料，及率領著弗瑞曼人抵抗長久以來奴役弗瑞曼人的哈肯尼家族，及暗中對抗貪得無厭的沙丹四世，終至推翻大帝解放弗瑞曼人的經驗呢？ Virgin 公司推出的沙丘魔堡可以一圓您的夢。





邪惡充滿心機的大帝—沙丹四世



雄偉壯麗的亞崔迪宮殿

Virgin 公司所推出的沙丘魔堡是以法蘭克赫伯的原著小說以及大衛林區的電影爲基礎改編而成的電腦策略冒險遊戲。遊戲中的情節和電影中的情節並不相同，而是由法蘭克的原著小說改寫而成劇本，而遊戲中人物的造型則是參照電影中的造型而來，所以說不論玩家是否曾經看過電影，對於玩這部遊戲來說是沒有什麼比較大的差別的，若眞要說也只能說看過電影的玩家會對於遊戲的內容任務瞭解的多一些吧！

遊戲中玩家所扮演的就是傳說中的救世主——保羅亞崔迪。而玩家最初最基本的任務就是搭乘著一架小巧玲瓏的小飛機，在沙丘上尋找散佈在亞勒奇斯星球上的弗瑞曼人，說服他們答應爲保羅開採香料，然而對於這些生活於沙丘上多年的弗瑞曼人來說，保羅只是傳說中的救世主，他們可能會答應替保羅開採香料，卻不一定會輕易的答應幫助保羅對抗哈肯尼家族，除非保羅能夠找到所有弗瑞曼人都信任的史帝加，弗瑞曼人才會點頭答應幫助保羅推翻哈肯尼家族。

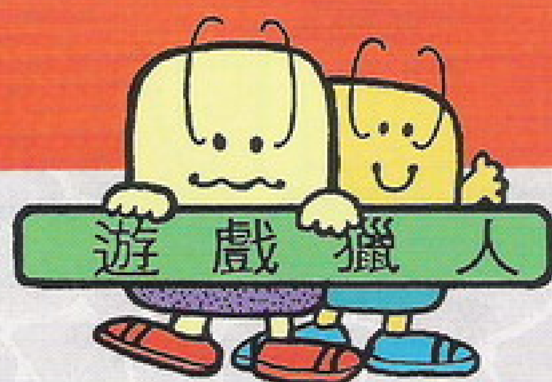
沙丘魔堡嚴格說起來應該算是策略的成份居多，玩家在遊戲的過程當中，每當尋找到一族新的弗瑞曼人，都必須遊說他們加入保羅旗下，並且由保羅賦予任務，在初期時當然首重的是香料的探測開採，而且初期所能發現的弗瑞曼人有限，保羅的能力也很弱，所以要致力於香料的開採以準備應付沙丹四世每四到八天的香料運輸，而慢慢的保羅的能力會依照魅力值的提昇而漸漸的增强，可以通訊的範圍也會逐漸的擴大。



丘山弗瑞曼人所居住的洞穴



進行「沙丘綠化行動」中的沙丘



這時玩家的香料也要有一定的囤積量以便向走私販購買開採香料的設備及增強自己的武力，或者是開始進行綠化沙丘的計劃，養兵千日，用在一朝，在玩家的武力到達一定程度後就可以發動攻擊哈肯尼家族，決定保鼎生或死了。基本上來說遊戲的困難度並不高，只要能夠在各項行動中達到一個平衡點，使香料的開採、軍隊的培養、綠化行星的工作呈現一穩定的成長，要完成這一個遊戲並不是難事，而國內的代理商所附的劇本其實嚴格的說起來也算是一本攻略本了，所以玩家的任務可說是只有在沙丘上的各洞穴下達命令，也因而使得遊戲趣味性大降。



保羅的能力增強之後，可以直接在沙漠中呼叫沙蟲

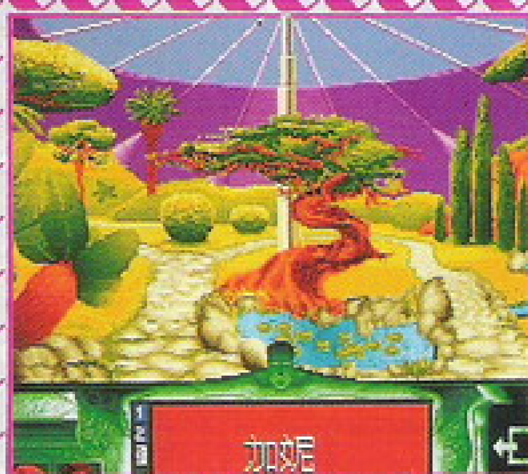
沙丘魔堡的故事性較低，並沒有特別的起伏，一單線的遊戲進行方式大大的減弱了冒險性，對於期望能夠在沙丘上好好深險一番的玩家們來說，**沙丘魔堡**可能會使玩家滿失望的。

沙丘魔堡的畫面在現今的遊戲畫面來講，可以算是很精緻動人，像是天空的顏色會伴隨著時間來變動、比照電影人物的主角造型、蟄伏在沙漠中的沙蟲、精巧的小飛機、戰鬥等炫麗精彩的動畫，可以套用一句電視廣告詞：『好的讓你耳目一新！』。既然是耳目一新，當然是指**沙丘魔堡**的音樂音效也是一流的囉！個人的背景音樂可不像某些遊戲一般草草了事，而是可以一聽再聽，百聽不厭，雖然說遊戲首重內容，但是對於相當於配角的音樂來說，也是遊戲成功與否的要訣之一，一部好電影需要好的音效音樂來搭配，相同的一部好的遊戲也需要好的音樂來搭配，才能更上一層樓，**沙丘魔堡**的音樂就扮演好了一個很好的角色。



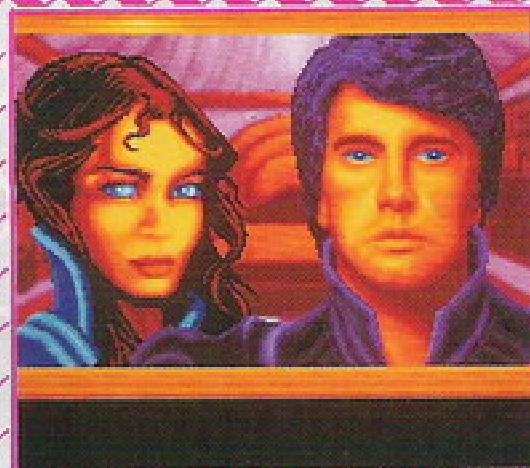
用以觀察全沙丘情況的星球儀

沙丘魔堡的操控方式是以面版的方式來操縱，所以筆者建議以滑鼠操作將可以節省玩家的許多時間，要不然鍵盤可有得按了。而操控面版只要玩家肯花點時間來瞭解，對於遊戲的進行將更容易。遊戲中以一隻滑鼠就可以操控全盤，使得遊戲更容易上手，對話選項也是使用滑鼠就可以選用了，對於玩家來說，是一項滿體貼的設計。但是若能像印第安那．瓊斯系列、猴島系列採用多重選項或許更能提高遊戲的趣味性也說不定呢！



亞崔迪宮殿內的奇異溫室

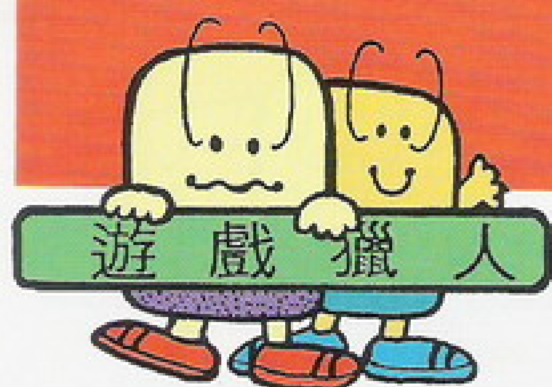
因筆者手上有英文及中文兩版，初步相較之下並無很大的差異，然而就在筆者玩中文版時卻發現了一個很大的缺點，就是有時對話太長時，部份的對話會因被遊戲中的人物檔住了全文的意思了，雖然仍舊可以猜測的方法看出檔住的文字，然而這種明顯的過錯似乎不應該出現才是，若是因爲中文字太大太多，也應該可以把一句話分成兩次顯示，而不必硬要一次顯示出吧！



保羅和加妮

還有另一個較爲嚴重的錯誤就是若是在宮殿內和別人談話時有時人物會突然放大縮小，雖然是非常短暫的時間，仍然使筆者非常討厭，總不會是遊戲中的特殊效果吧！當然除此之外還有其他一些 Bug，但幸好還不致影響遊戲的進行，可說是不幸中的大幸。總而言之，**沙丘魔堡**是一套不錯的遊戲，程式又不大，可以算是一套精品吧！

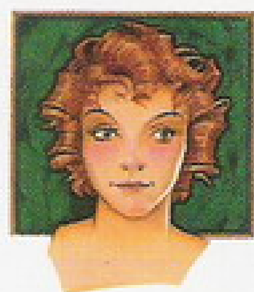




蘿拉推理系列
七首疑雲



／卓挺然



把散射著冷峻光芒的古埃及神秘匕首，一位剛剛從「由你玩四年」的大學畢業、初出茅蘆、天眞無邪的菜鳥記者（抑或是一位天生的超級偵探？）再加上一座詭異陰森、疑雲滿佈、看似空曠卻又處處透露著殺機的古老博物館，串聯成一齣懸疑驚悚的推理劇，這就是冒險遊戲王國SIERRA公司的第二部超級偵探推理遊戲－蘿拉推理系列－匕首疑雲。

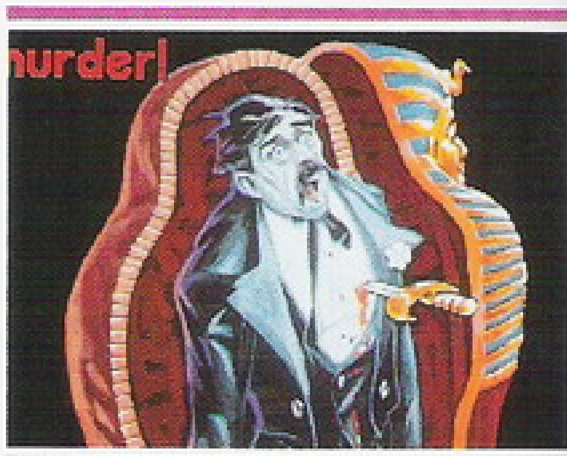
電腦遊戲一般說來鮮少可以見到有關偵探推理類型的出現，除了蘿拉推理系列－上校遺產及膾炙人口的推理經典之作卡門・聖地牙哥系列，可以算是正式的偵探推理類外，其他像是警察故事系列或是火星大懸案一類，雖然也有牽涉到這麼一點推理的成份存在，然而卻只能算是「包含」了一點，而並非全部都在推理探索這一方面打轉，也因而不能把它們歸於偵探推理一類之中。

所以照這樣來說有關偵探推理的遊戲在電腦遊戲界可以算得上是稀有品種呢！相信還有許多的玩家印象中還深深留存著上校遺產中的驚人開頭吧！一把血淋淋的短刀及一張泛著血的遺囑！

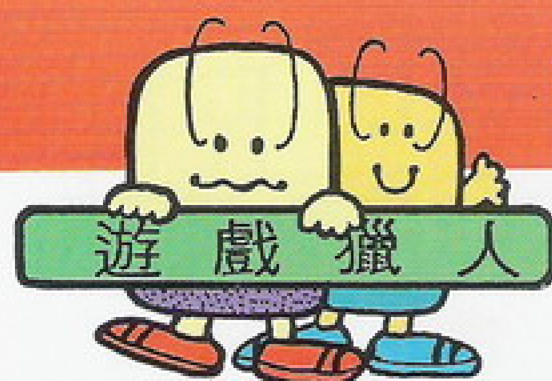
匕首疑雲是承襲上校遺產（國內譯名爲科隆尼遺產，筆者總認爲似乎有譯名之誤？）的靈魂人物，也就是主角－蘿拉・鮑爾。在上校遺產中，她受到了好友莉莉安的邀請前往參加莉莉安的伯父－迪吉恩所舉行有關宣佈在他死後所遺留下大筆遺產分配的家庭聚會。

在一代的劇情安排中由蘿拉與莉莉安剛剛抵達開始，一道閃電在黑夜中劃破天際就充分使玩家感受到一股懸疑的氣氛，而各人物的相繼死亡及其撲朔迷離的層層謎團更使人感受到濃厚的危機，帶給人一股毛骨悚然的感覺，一代最終的結局更可以說是出乎人意料之外。

一代雖然是如此，但是在二代遊戲中的開場卻是以一種幽默的方式帶出場，從蘿拉踏下進入紐約的第一步起（唉！好像並不是成功的第一步。）剛剛下火車一大箱的家當就被順手牽羊，這還不打緊，想要行善事卻又慘遭強劫（眞是世風日下，人心不古一顆熾熱的心，火也熄了一半了）。就在辛辛苦苦到達報社之後，第一件接到的差事就又碰上千奇百怪的匕首竊盜案。重重的迷團等待著蘿拉去抽絲剝繭、追根究柢。



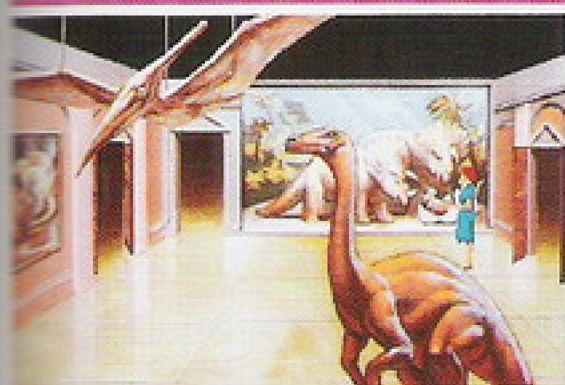
在二代的劇情佈局中，有一連串緊湊的事件接二連三的發生，相關的事件人物也在兇手一次次的詭計中喪生，每一次的死法都使人驚異。匕首疑雲的圖形部份不用說，當然是SIERRA公司最自傲的 256 色畫面，操作方面想當然爾是有一隻滑鼠在手，可以使遊戲更加順手。但是在操作部份較不同的地方是在匕首疑雲中，沿用了上校遺產中蘿拉的標準



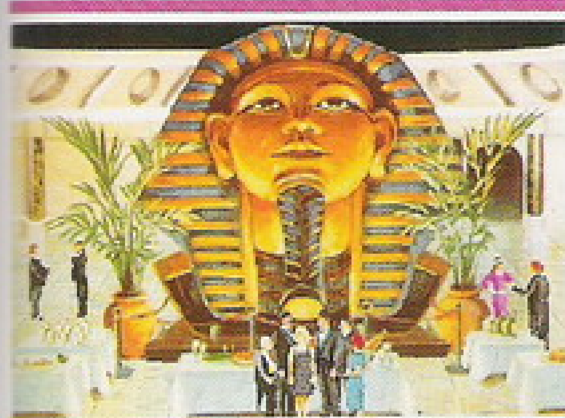
配備：一隻筆、一本記事本及一隻放大鏡。這三項物品是遊戲的基本配件，也是蘿拉在事件探索線索不可或缺的重要裝備。

而在音樂部份的表現更是驚人，若是玩家配備有聲霸卡，更可以在遊戲中傾聽一首完整的語音歌曲，其語音之清淅可以和錄音帶媲美。

二代的事件現場是以在遺失匕首的博物館爲主，博物館中陳設了古代動物的骨骼標本、中古世紀盔甲、名家的畫、古埃及棺木等等，當然還有禮品店中的應景紀念品－仿製的太陽神之劍。



在遊戲中的一些小細節的表現也頗令人讚賞，像是博物館中的恐龍塑像下方有一按鈕，在蘿拉按下後會有恐龍的聲音及解說出現，與眞實的博物館一模一樣。還有在探索的過程中遊戲還會給玩家一小段的古埃及文字去對照翻譯，筆者對這一段的興趣最爲濃厚，因爲在筆者譯出這段古埃及文後的快感絕不輸給完成一套遊戲的感覺。



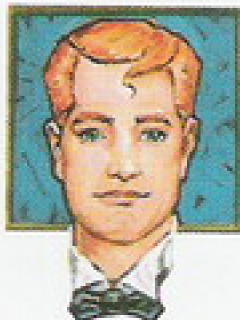
在遊戲中要求玩家要盡力去發掘每一個小地方，要求玩家眞正的去扮演一位偵探，這一套遊戲把玩家完完整整的帶入一個犯罪現場，賦予玩家偵探的身份去揭露一個犯罪事件，玩家可以眞正的去詢問、去窺探、去竊聽、去跟蹤及使用種種的方法求得一些重要的關鍵証物証詞，並且由這些收集到的所有証據証詞去推敲出眞正的犯人及殺人動機，在蘿拉的探索過程中可能會遭受到兇手的追殺，這個時候玩家也得絞盡腦汁去逃過這一劫，否則蘿拉也會成爲一具冰冷的屍體的。



不過蘿拉在這一集中也有一段羅曼史喔！至於戀愛談不談的成，就端看蘿拉是否能夠找出眞正的犯人啦！若成功的找出犯人，那玩家就可以看到蘿拉的羅曼史，若找錯人犯，那這段羅曼史也就隨風而逝啦！



這一部遊戲的小缺點（也可以說是優點，因人而異吧！）就是遊戲中的人物對話部份因各人物的國家及口音的不同，玩家所看到的遊戲訊息並不一定是標準正統的英文，在有些部份或許得要用念的才會知道指的是什麼，舉例來說吧！有些人因爲口音太重的關係，所以玩家在畫面上看到的訊息中的字像是〝NEWSPAPER〞就會變成了〝NEWTHPAPER〞，乍看之下會不知道是那一個字，但若是念出來就可以明白它是〝NEWSPAPER〞了，玩家們認爲它是優點抑或是缺點呢？

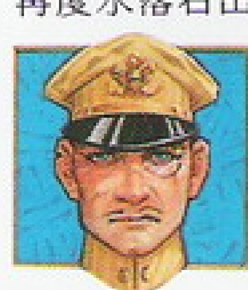




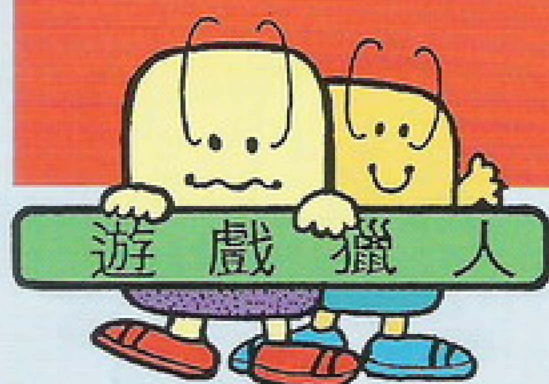
最後，來看看這一套遊戲的整體表現。在劇情的串接部份可以說表現的很好，整體給人的感覺是銜接的非常流暢。在整個場景及事件發生地點氣氛的營造都是非常的成功，而其中兇手殺人的手法新穎，各種奇奇怪怪的死法可以說是全片的賣點所在。

音樂部份完全與遊戲溶合，適時收爲整部遊戲提供更加完整的氣氛，一部電影的好壞與其配樂的合適與否有著絕對的關係，遊戲也不能例外。

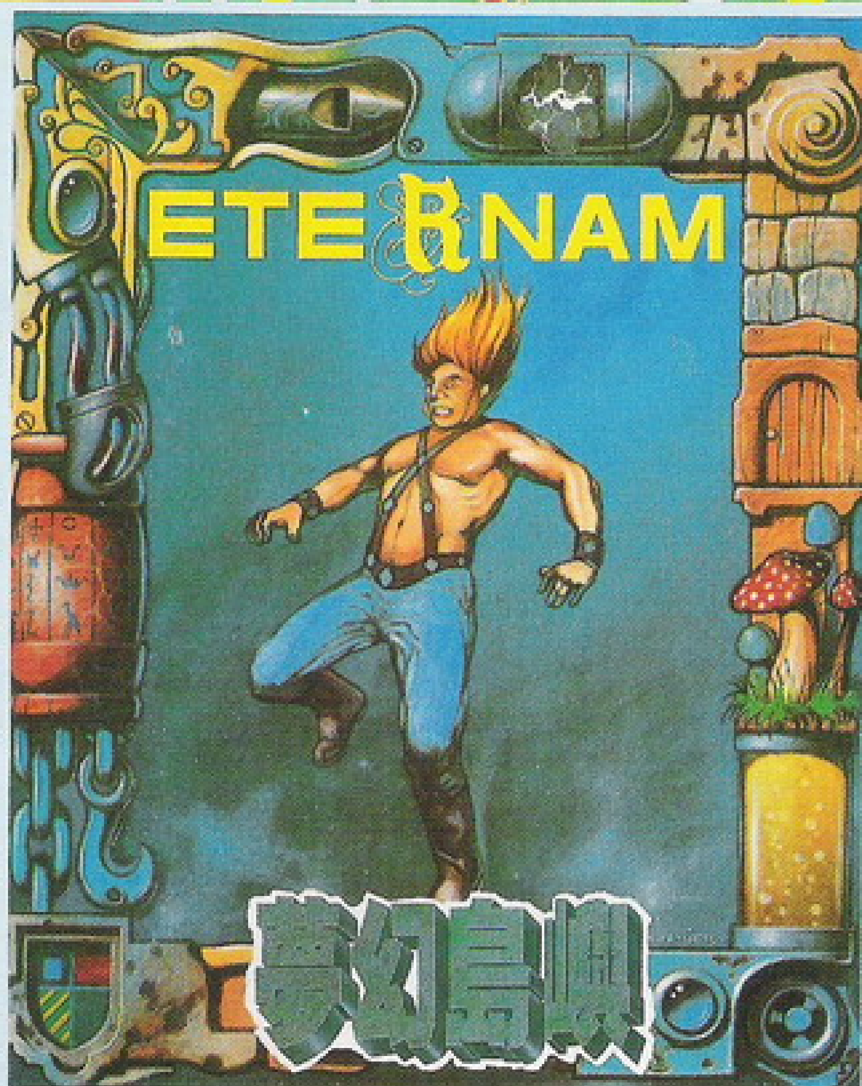
「大膽假設，小心求証！」蘿拉是否可以憑著自己的慧眼，識破隱藏在無辜外表下的萬惡兇手，揭開這一張僞善的假面具呢？空氣中瀰漫著濃濃的殺機，四週環伺著兇手，蘿拉可否再次漂亮的偵破這一件神秘的匕首失竊案呢？偵探們！再度拾起你們的煙斗及放大鏡，使這一次的迷案再度水落石出吧！



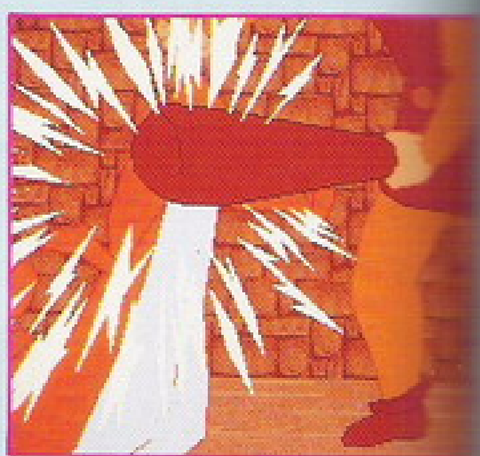




繼龍之道後，夢幻島嶼又是以同一類型顯示的遊戲，簡易的控制方法，明瞭的畫面，就給人一種清爽的感覺。







故事是描述一個U.F.O.的成員因中了大獎，得到前往ETERNAM星球的免費旅行，可是，當他到達了 ETERNAM 星球時，發現他的宿敵－ MIKHAL NUKE，已把勢力發展到這兒來了，並且通知了島上所有的邪惡一派，要置他於死地。

更要命的是，他唯一的救星－迷人的 TRACY ，爲了躲開MIKHAL NUKE的追殺，只能以電能的方式進入 ETERNAM 的電腦中，透過終端機和他連繫，所以此時，他只能完全靠自己，來替自己解圍，並且拯救 ETERNAM 星球。

以上就是夢幻島嶼的故事簡介，你將扮演 U.F.O 的成員－唐，在這個完全按地球年代順序建造的星球對抗NUKE。

本遊戲在畫面顯示處理上，算是一個佳作，你將會發現在遊戲中的各項物品，以及戶外的鶴、青蛙、玫瑰、房屋……各種動植物及物品，都有一種栩栩如生的感覺。甚至當你靠近它們時，更感覺到眞實。

在內容方面，你不時地可以發現到逗笑的畫面和對話，如被一隻狗〝K〞了一頓後，得知是臨時演員，便要求衛兵加重處罰，在城堡中被一節火車頭追趕，還有被 X 光照得炸掉……等各種笑料鏡頭。而且對話採用選擇方式，不必鍵入任何英文字，只要選擇對應的話便行了。而且其對話之中也充滿了笑料，只可惜難了些，英文功力較不好的人，最好先看完劇情介紹再玩。

而音樂方面，就只有支援魔奇音效卡和PC喇叭，並沒有很特別的音效，但配樂部份我倒覺得配得不錯，令人有如臨其景之感。



而戰鬥方面，夢幻島嶼的戰鬥是採即時的，遠遠的就可以看見敵人，所以你要開打或是逃走，就自行斟酌吧！而其戰鬥武器就只有雷射鎗一把，只要在一定的距離內，均會自動瞄準及鎖定，你只需按著空白鍵，再加左右旋轉，即可打倒敵人。不過夢幻島嶼中的敵人，大多都是從天而降的，再加上敵人又至少打兩鎗才會斃命，所以反應也必須要快，也更加添了動作的氣氛。

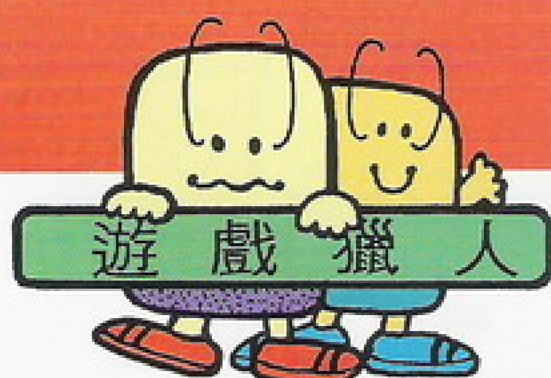
除此外，整個遊戲共計十三個關卡、數十個場景，每個場景的佈置、設計，均令人讚嘆！但這也加入了一點小麻煩，就是物品在看以及拿取，你必須站在一定位置上才能看到某些物品，在看到了某些物品後，才能拿取此項物品，這令人感到不方便。

而在控制介面，很可惜只有支援鍵盤，並未支援滑鼠，但還好，控制鍵只有少數幾個，控制上蠻容易的，並不會是個困擾。另外，英文顯示速度太快了，再加上又不能暫停，所以常會少看或看不完的訊息，這是很惱人的一點。

就遊戲整體上來說，不失爲一個好遊戲，除非你要〝雞蛋裡挑骨頭〞，否則夢幻島嶼是個值得一玩的遊戲。

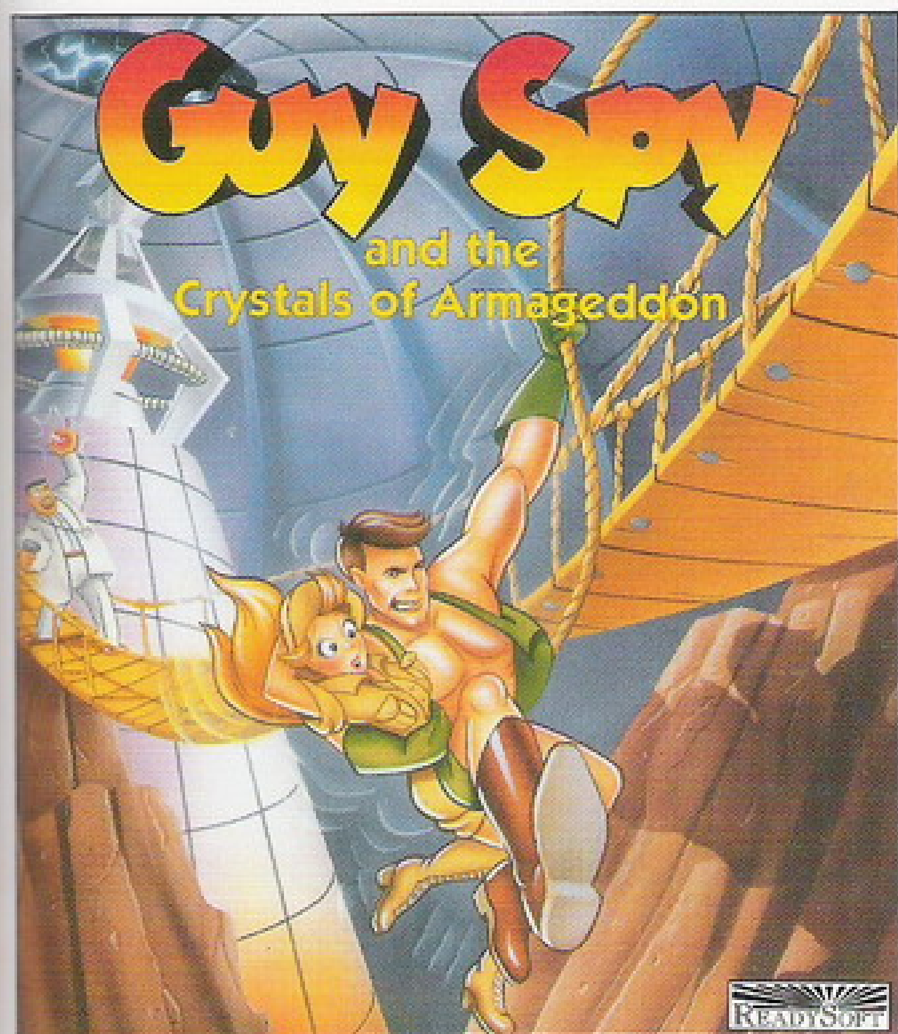
/Game Boys

立·東·軟·體·發·行



諜報飛龍

／羅友志



美國情報人員威廉斯（Willia-ms）在追蹤納粹餘黨蒙・瑪克斯（Von Max）的任務中，無意間發現了這邪惡魔王的恐怖計劃——毀滅世界。

威廉斯得知，蒙・瑪克斯計劃收集傳說中的阿瑪戈登（Ama-gaddern）水晶，來啓動一部質能破壞裝置，要藉此毀滅武器來威脅世界各國，取得統治世界的權力。

就在威廉斯傳送情報回總部的過程中，被蒙・瑪克斯發現，慘遭殺害………。

美國國防部得到消息後，由總統激拉孝（Truman）緊急召集各重要官員召開會議，商討阻止蒙・瑪克斯的恐怖計劃的方法。中央情報局發言人阿特曼（Att-erman）將軍不顧其他官員的嘲諷，向總統極力推薦局內最優秀的探員，代號“諜報飛龍”（G-uy Spy）。

對“飛龍”早有耳聞的總統先生，二話不說，馬上下令“諜報飛龍”出動，執行破壞邪惡魔王蒙・瑪克斯詭計的任務……。

“飛龍”接到上級指令，立刻出擊。由情報指示蒙・瑪克斯在瑞士，“飛龍”首先來到了柏林車站，準備搭高速火車Tzhe到瑞士。

就在“飛龍”等車的月台對面，出現蒙・瑪克斯的手下襲擊。“飛龍”迅速掏出隨身的手槍應戰………。

以上是Ready Soft繼龍穴歷險記、太空英豪之後，又一超強力作。相信玩過這些系列的玩家們，一定非常佩服Ready Soft這種全螢幕卡通動畫方式的演出吧！雖然人物造型不是唯美，卻也有其獨特的風格與魅力。

十三關裏，大致上可分成幾類：

槍械、肉搏戰、刀劍砍殺。雖然如此，你不得不佩服那作者的巧思，竟能讓相同性質的遊戲有著不同方式的玩法，完全發揮了五個控制鍵的功能。

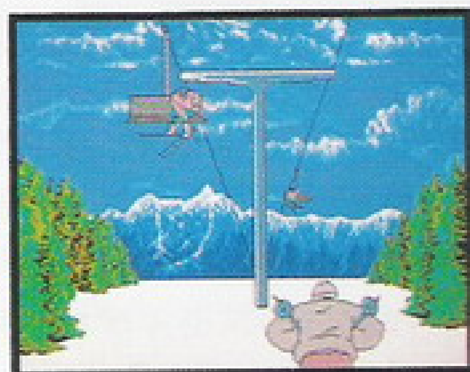
十三關裏，從柏林、瑞士、埃及到肯亞，讓玩家們見識到西歐、北非各著名的城市風采。在此值得一提的是，在各關都有著動聽的背景音樂和市場的卡通動畫。讓人在遊戲之餘，更可欣賞一部完整的精彩冒險故事——雖然劇情蠻老套的。

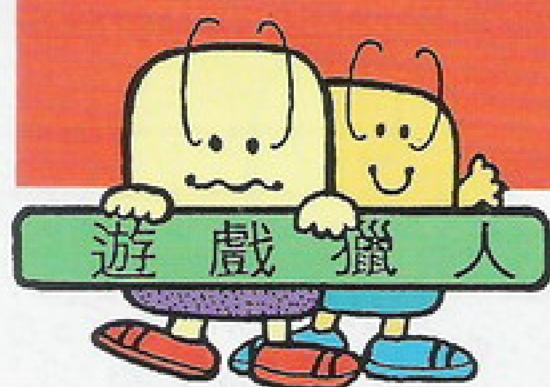
另外，這個遊戲的耐玩度頗高，難度適中。像筆者每次到新的關卡，剛開始總覺得很難，簡直不像人玩的。不過，慢慢的都可找出各關的過關技巧，若還是玩不過，沒關係。遊戲可無限接關和儲存進度，不次再來吧！

不過，在此聲明有個例外的。筆者在玩到第十二關時就真的踢到鐵板了：你得閃避雷射砲的轟炸、守衛的攻擊，又得瞄準守衛，射殺他們，可是當你瞄好時，守衛又不見蹤影，不然就是射不死，不然就是……啊～我快瘋了！哪位非人類快敎我如何過吧！——最主要是這關控制難了點。

除了以上第十二關筆者認爲比較難些，其餘各關大多可從多次闖關中學得一些技巧和重點，順利過關。不過，這程式還是被筆者給“操”得出現了 bug，就是有時緊張亂按控制鍵，會發生當機的情況，還好不常出現。

自認頭腦不簡單，四肢也很發達的人，請來接受挑戰。你將會發現，人如果有三隻手的話，情況將……。





暗黑傳說



王彰懋

在很久以前，一位黑暗魔王的出現，使得大陸上的人民受到了迫害，魔法公會的成員們因此合力與之一戰，終於把魔王殲滅了，但是公會成員也死傷殆盡，用以製造高級魔法手杖的材料如白金、黃金都變成鉛了，大地的生命力不知爲何地被吸走了，良田變成了沙漠，範圍漸漸地擴大……。多年以後，在Bannerwick 村，正要回家的醫生Larkin在海邊發現了一個奄奄一息的嬰兒，好不容易救活之後，村人們認爲這個小孩是不祥的象徵而排斥他，因此醫生便獨力撫養這個小孩。

時光荏苒，又過了十多年，嬰兒已長成了青年，而醫生也成了他的老師，一天，醫生和青年要到公會去，剛踏出門，西邊射出了一把毒飛刀把醫生殺死了，醫生憑著最後一口氣，告訴青年他的身世之謎並交代一些事後便斷了氣，青年在埋葬了醫生之後，踏上了前途未知的旅程。

這個遊戲的格局不是很大，而劇情方面僅在說明書提到前因



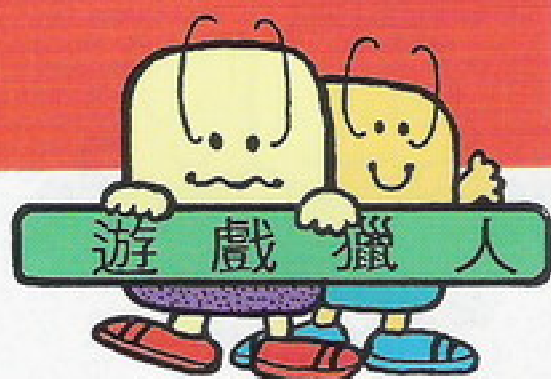
欲召喚Shadow Lord的Cam Tethi

，而後果則是由玩者來發掘，但是在遊戲中的對話佔了很重要的因素，而設計的又不怎麼好，所以形成了很大的瑕疵，如有許多不必要的關鍵字如買酒、吃飯、休息等應在旅舍出現，卻在與許多其他村民會話中出現，造成村民奇怪的回答：「我看起來像旅館嗎？」「去旅館試看看」，而人名的關鍵字也常出現在不應出現的地方，常常問了以後，答：「不知道」甚而呆呆地看著你不說話，但有時在應該出現的地方，又沒有出現這個關鍵字，有時也會產生答非所問的情況，所幸與遊戲之進行較無影響，由會話所得提示不多，所以需要玩家多方搜尋才可發現線索，因此遊戲的範圍不大，卻要花較多的時間才能看到結局畫面。

人物的屬性並不多，只有三種，易於選擇創造戰士型抑或法師型的主角，不用像其他如 SSI 系列遊戲，爲了創造人物便得花上半天時間，可稱得上是優點。另外，在攜帶物品的數量的限制也對於玩家造成不便，一個人只能帶16樣物品，連小小的鑰匙也算一個，這個困擾可在遊戲後段獲得解決，幸而一個物品只有一個用途，用過了即可放在路邊（除了 Larf's Rod & G/C Dictionary 以外），此外在道具數量控制上也有一個 Bug ，即當你身邊帶有16個物品時前往Berrin住處要醫生的筆記，在他會給你時，你將有一個東西會丟掉，同樣的狀況也會發生在旅舍買酒（可外帶的酒）時，要注意一下。

武器防具方面，武器種類不多，更可憐的是主角竟然沒有防具可穿，也許是考慮到物品僅能帶16項，如再加上防具的話，物品的攜帶量就減少許多了，而玩家的另一項武器－－魔法在此也沒什麼大用處，消耗量驚人，一個小法術就要耗掉1/10以上的魔法點數，而且恢復得很慢，除了一些非戰鬥用的法術之外，其他的法術施展的機會不多。

戰鬥方面是採用即地戰鬥而不另闢戰場，這是很符合眞實的情況，爲了避免如魔眼殺機系列一般，人和電腦即時作戰系統的弊端，這一次是只要玩者下達指令攻擊哪個人，便由電腦控制地打了起來，但仍存在著少數缺點



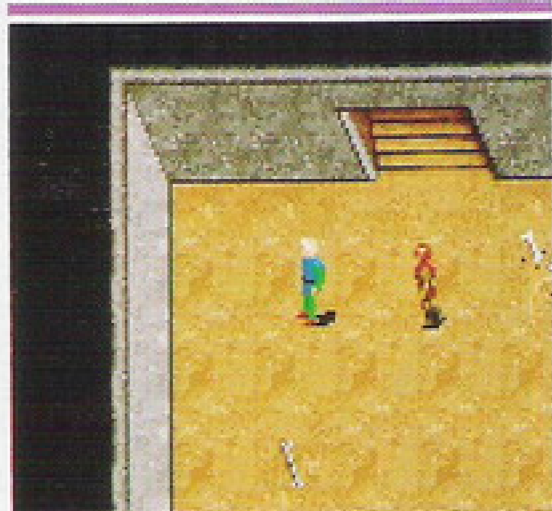
，第一便是：遊戲人物屬性中的敏捷度為戰鬥技能，但好像只和閃躲成功率有關，而對遭受打擊時受傷點數似乎是沒有影響。

初期時被小偷打中一次 4、5 點也就算了，後來被士兵打中甚而有 12、13 點，而玩家的體力頂多也才 7 、80點，被打中幾下就吃不消了，幸而存在一些技巧可把敵人擋住，在遠處用長程武器攻擊。另一個缺點是在電腦控制時，玩者在下達其他的指令，如施展魔法或使用物品時會有主角沒有行動而敵人仍繼續攻擊的狀況發生，而且敵人擅於計算攻擊距離，稍有接近便出手，所以連打帶跑的戰術最好不要使用，以免被敵人〝清場〞（敵人毫無受傷而把主角打死。）不過幸而可以調整遊戲的速度，讓手腳較遲鈍的玩家有找掩護的機會。



眼魔死掉像是摔破的蛋

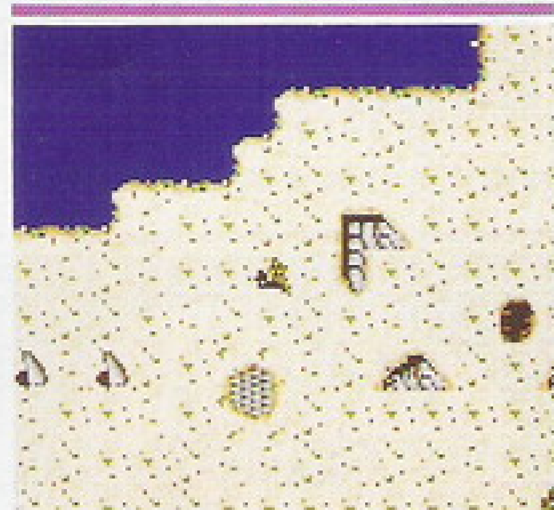
怪物的種類不多，約有數十種，而所有的敵人都不會再生，所以不用擔心殺不勝殺，以致於讓主角成為殺人狂，相反地這項優點也有其缺點－經費不足，我們都知道，主角的經費主要來源便是怪物，（除非主角另有副業－－三隻手），而且身上會帶錢的怪物有限，但是要花錢的地方很多，光是訓練所，為了提高10點敏捷度便要花費 500GP 了，幸而一些其他戰利品也可賣掉，聊勝於無，不過有的是重要的物品，可不要賣掉了而贖不回來，那就麻煩了。而怪物的圖像是整族都一樣，有的怪物有BOSS（領導



殭屍超人？

者）較其他強了許多，所以當你遇到一個怪物時要打了以後才知道這是BOSS，幸而老大也不是很多。

圖形也是這個遊戲的特色，但這個遊戲的圖形的好壞頗為極端，在原野畫面，也就是遊戲進行的畫面的處理相當地粗糙，主角的造型，還停留在龍與地下城系列的程度，而且整個場景頗為單調，遊戲視窗也小了點，有時



使用水晶球可看到更廣的原野

會造成怪物出乎意料地衝出而來不及應戰。另一方面，也是我認為是特色的地方，便是和每一個人交談時都可以看到對方長得什麼樣子，而且採用少許動畫處理（所以在此建議玩家 Cache 開多一點，使動畫更流暢），更令人驚訝的是用真人來扮演並照像而



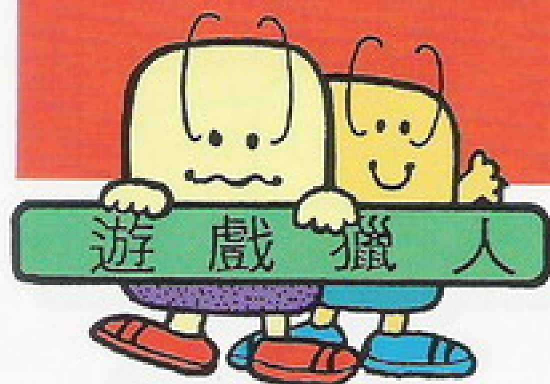
會和死人說話的女巫

得的畫面，更逼真了許多，但是有一些人如普通的村民卻共用一張造型，對話內容，有時會令人厭煩，除此以外，我覺得這個構想不錯（但如此遊戲的資料更多了，硬碟可用的空間更小了）。

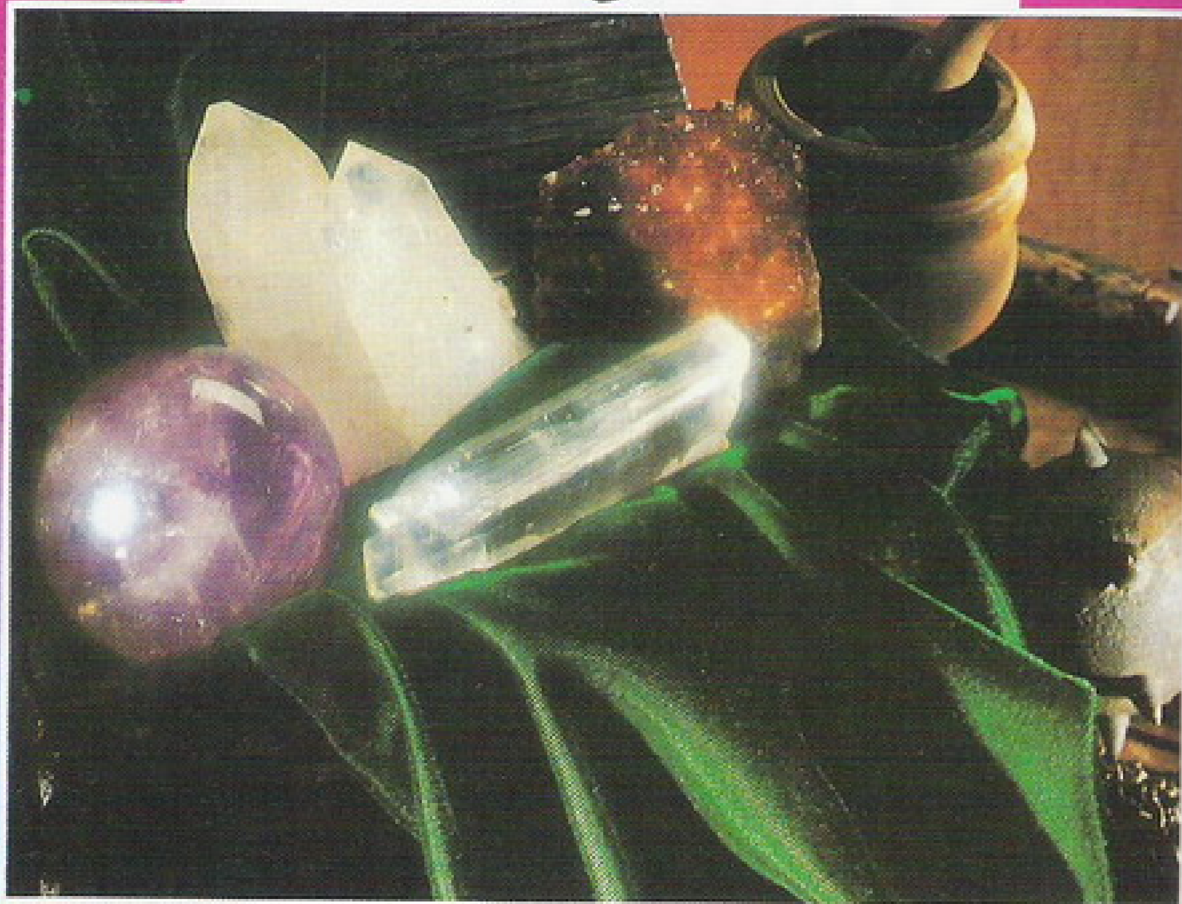
而音樂方面，相對地就較值得推薦，雖然背景音樂曲數不是很多，但是至少聽久了不會令人生厭，尤其在原野時背景音樂輕快順暢，百聽不厭，而音效卻半點也沒聽到，但是背景音樂的優點可掩蓋這個缺憾。

其他方面，如密碼保護，還有一些錯，相信正式出版時將會修正，而操作介面也設計的不錯，執行指令時不必在整個畫面上跑來跑去，方便了許多。

雖然整個遊戲的格局不大，缺點不少，幸而這些缺點都影響不大，在 NPC 的造型上有所突破，背景音樂不錯，使得遊戲本身稱得上中等，這也是 SSI 的另一個新嚐試。當你在玩過了許多操控複雜的 RPG ，何妨回頭嘗試一下單打獨鬥的樂趣。



魔水晶



STAR KNIGHT

這段傳說發生在夢幻的 Trazere 大陸上。由於黑暗力量出現的影響，使得上古被封印的邪惡魔王，以及各種恐怖的古代怪物紛紛復甦，並開始侵攻大陸各地。雖然王國中負責防守的四個堡壘內的戰士精英，一直馬不停蹄地在各處征戰，以討伐怪物所組成的邪惡軍團，但是在黑暗力量的籠罩之下，可怕的怪物源源不斷地出現，各堡壘內的兵力逐漸窮於應付。

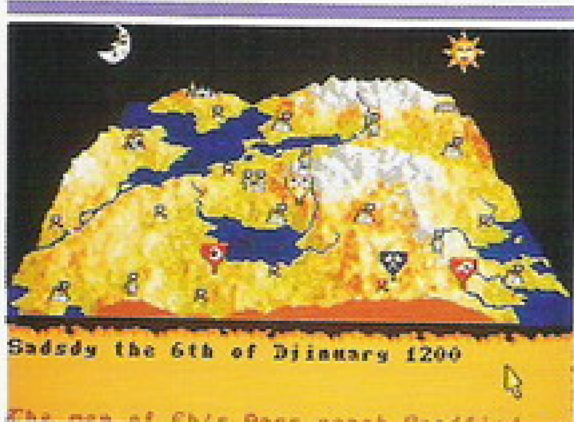
焦急的國王在詢問上古的智者之後，才瞭解到：唯有消滅黑暗力量的根源，才能拯救這個大陸免於日漸毀滅的危機。但是黑暗力量是從那裏來的呢？雖然有不少冒險者想要找出它的來源，但是不但都沒有成功，而且也幾乎沒有人再回來過。

當王國日漸危急時，突然出現了四名英雄，分別是北方的狂戰士（Berserker），西方的吟遊詩人（Troubadour），東方的殺手（Assassin）及南方的符法師（Runemaster）。他們將致力找出黑暗力量的根源並摧毀之。現在整個王國的命運就全靠他們，也就是諸位的手上了。



創造人物時慎用地、火、氣、水四元素

在遊戲一開始時，你得先創設四名隊員。這四名隊員的職業是一開始就預設的，不過你可以藉著地、水、風、火四種元素的力量，來改變人物的屬性。每個隊員都有他獨特的技能：像狂戰士的狂暴攻擊，可以增加好幾倍的殺傷力；吟遊詩人的魔法歌曲，則能增進隊伍整體的能力，殺手能躲藏在陰影中，隨時給予敵人致命的打擊；符法師的法術，則是突破重重難關的關鍵。適當地利用各個隊員的特殊技能，才能順利地展開冒險旅途。

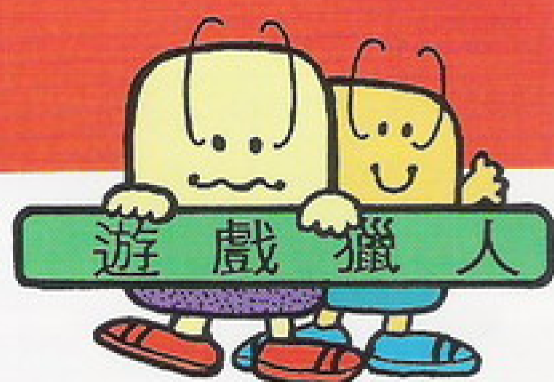


特拉里瑞大陸的命運就靠你維繫了

魔水晶採用了手繪圖式的大陸地圖，以及半立體的地下城介面所組成。所謂手繪式的地圖，就是整個地圖不是以一般的地形圖（Terrain Shape）所組成，而是像紙上的地圖一樣，將山岳、河流及城鎮等地形地物，都清晰地表示出來，而冒險隊伍及敵我雙方的軍隊都全部以旗幟代表，因此其分佈及行動都很容易一目瞭然。

由於採真實時間模式，因此你得盡量協助王國的軍隊們，在所有城鎮淪陷於邪惡勢力之前，以資金召募壯丁們來加入並擴充堡壘內的軍隊，以掃蕩侵擾各地的怪物。或者是你率領著四名英雄親自上陣，給對方的邪惡軍隊迎頭痛擊。當冒險隊伍和敵方的軍隊接觸之後，這時將會進入半立體模式的戰鬥畫面。

由於戰鬥時也採取真實時間模式，你得立即調派四名隊員作戰，以應付蜂擁而來的整個軍團的敵人。這些敵人除了有地精(K-



obolds）等較小型的類人生物，以及一般較大型的獸人（Orcs）或鼠人（Ratmen）之外，還有混沌武士（Chaos Knights）之類的強大對手。當然啦！所謂『識時務者爲俊傑』，可別見人就砍，要先認清楚對方旗幟所代表的力量強弱，再橫量自身的實力，才能使隊伍活得長久。

一般來說，大陸原野上遇到的戰鬥，其敵人較地下城多出不少（一個軍隊！），但是所能得到的經驗和財物也是蠻可觀的。當你的隊伍具有一定的實力後，不妨在大陸上多多爲民除害，一舉數得。



指派隊員仔細搜索地下城

剛剛提到半立體形式的戰鬥畫面，其實隊伍在地下城等建築物中探險時，都是以這種介面來進行。這種介面的最大特色，在於隊員們不再只是一堆數據或一些木偶，而是眞實存在遊戲中的人物，他會按照你的命令行動，而且是活生生的在攻擊、施法或開門等。相同地，怪物們也是個個張牙舞爪，形態逼眞的實體，當敵我雙方作戰時，只見刀光劍影，火球到處飛舞的情形，在加上眞實時間的模式，彷彿眞的置身在戰場之中。

而且在地下城中，不論是桌子、壁櫥、樓梯、門扇，或者是各種的箱櫃物品，全都眞實地顯示出來，你的隊員可以觸碰、查看、拿取、打開或關閉任何在你面前的物品，使得遊戲更增添了眞實的感覺。



複雜的地下城通道

地下城中除了使用相當逼眞的半立體介面外，還有各種佈置精奇詭異的機關陷阱，這些玩意的構思之『惡劣』，也足以使你眼界大開，絞盡腦汁。除了最常見的，用來磨人時間的各種門鎖之外，還有利用法術才能解開的魔法陣，以及各種遠隔機關等。當你遇到這些機關陷阱的時侯，得好好地思考應對之策。要注意的一點，就是要發輝你充份的想像力。利用各種法術的功用及隊員的位置分配，才能破解一道又一道的機關，進行往後的探險。

Forward	Paralyze
Surround	Antimage
Missile	Thrall
Continuous	Make Weapon
Damage	Teleport
Healing	Regeneratio
Dispell	Disrupt
Speed	Vivify

符文與藥材缺一不可

遊戲中所使用的法術系統也是相當地特別。在這個世界中所施展的法術，是藉著符文的力量才能作用。施法時首先得有已記憶的符文（共有十幾種，剛開始時只具備三種），再配合八種特殊的魔法藥材，並配製成施法必備的藥劑，才能組成各式各樣的法術咒文。其中符文又分爲方向性及效應性兩種，前者關係著所配成法術的作用方式及範圍，後者則決定所配成法術的效用。

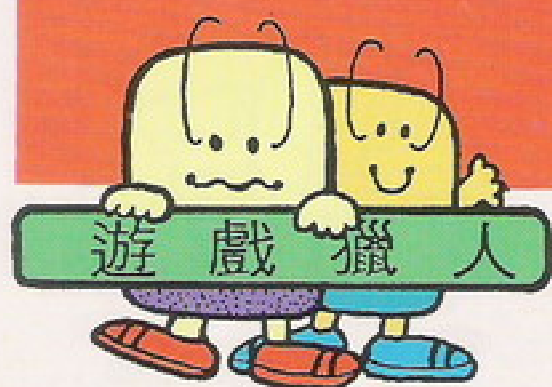
這種法術系統的另一個特色，就是咒文可以用數種同性質的符文組成。也就是說，你可以將傷害、束縛、痲痺等符文全加在一個咒文內，施展時將會把這些符文的效應予以複合並表現出來。只要你遵守配製藥劑及咒文的一些基本法則，隨著咒文所包含的符文內容、長度及先後次序，便能組成各種功效的法術。如何配出最有效率的法術，可是一門相當深奧的學問哦！



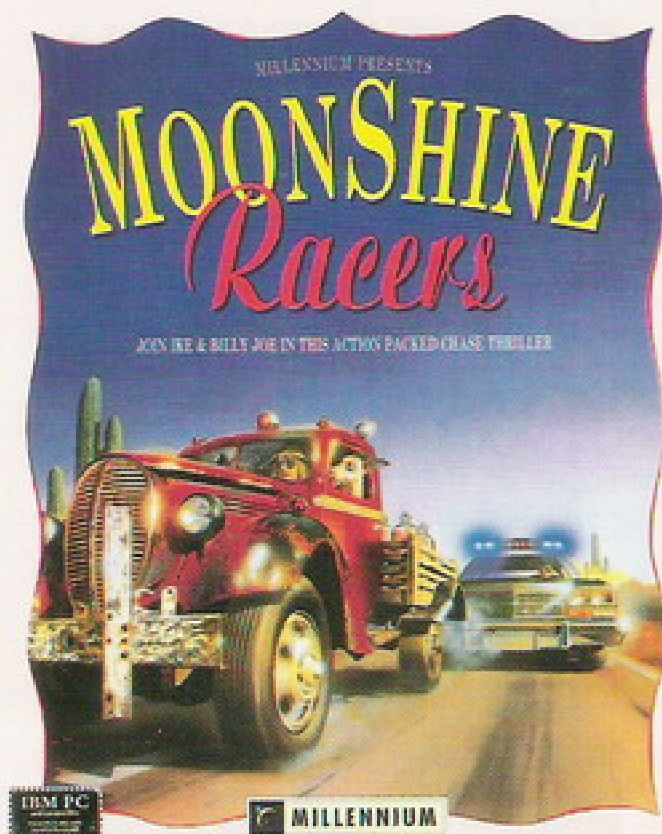
團隊攻擊殺敵人

整體來說，魔水晶是個頗具特色的 RPG，尤其是地下城以及戰鬥所用的半立體介面，使得整個冒險歷程變得相當眞實。不過這遊戲也有些缺點：首先是戰鬥的時候，雖然人物會自己攻擊敵人，但是AI略爲不足，有時眞的會被搞得啼笑皆非。操縱方式也頗爲不便，筆者是用繪圖板控制的，還略嫌痲煩，如果你用滑鼠，甚至鍵盤的話，那可得考驗你的控制技術了。

背景音樂是利用吟遊詩人的樂曲來演奏，如果你對音樂的要求蠻高的話，那只好請你忍耐了。但是說眞的，如果你希望追求那冒險的實在感覺，又對於破解機關難題有相當興趣的話，可別錯過這個遊戲哦！



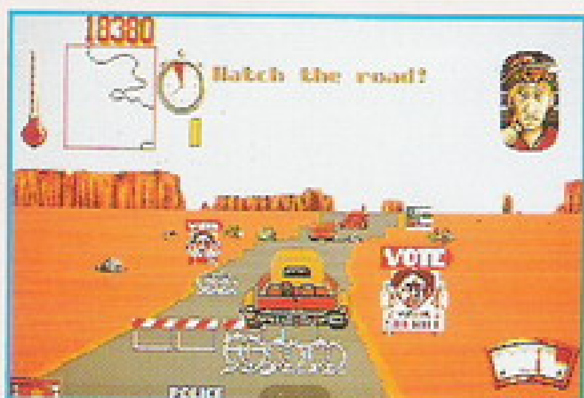
黃昏雙飆客

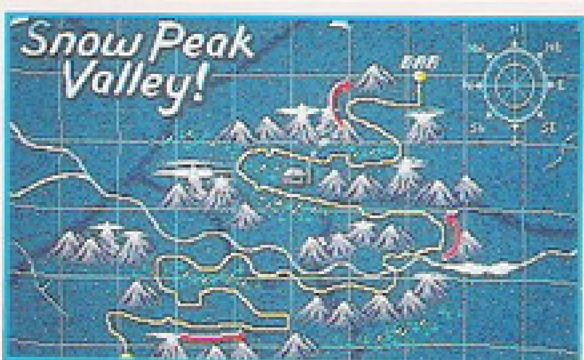












艾克（Ike）和比利‧喬（Billy Joe）正同時受雇於私酒商老塔克（OL'man Tucker），替他運送私酒給各地的客戶，而警長山姆（Sam）正虎視耽耽地在背後跟蹤，等待時機……。

Moonshine ！月光！

起初看到「Moonshine Racers」這名字，還以爲是在月光下賽車咧！可是翻遍整本手冊，就是找不到任何有關“月光”的文句。找了好幾本字典，才知道，喔！原來 Moonshine 還有“私酒”的意思啊！頓時茅塞頓開。或許私酒都是在深夜裏，月亮高掛天空，偷偷釀造的吧！？

Racers

這個遊戲基本上是類似賽車的遊戲，只不過你的“F1”換成了舊貨車。你所扮演的角色，就是載運私酒的貨車司機。遊戲中你得駕著那部貨車，載運私酒給各地的客戶，一路上障礙連連不說，還得躲避警車的追撞呢！

遊戲中共準備了十五道關卡，每個關卡都有不同的路況和風景。路上一大堆的障礙物，就看你如何利用了。有時候，你還可以試試路上的石塊，充當跳台，越過前方的車子呢？

與一般賽車遊戲作比較，你可發現本遊戲有不少獨到之處。

一、操作簡易：遊戲中只要控制左／右轉、加／減速、換檔、Turbo，共六個按鍵，很容易上手。

二、景色優美：和一般賽車遊戲不同的，是那生動優美的背景，有大峽谷、雪山、沙漠、原野……等景致，讓你在緊張的遊戲當中，還可欣賞一下沿途風光，使眼睛有放鬆的空間。

三、合作無間：筆者認爲這是此遊戲最特別之處。你在一般的賽車遊戲中，或許和朋友玩時，都是在敵對的狀況，比較誰較厲害。但在這裏，你得找個好友和你合作，充當一下隨車人員，幫你看看畫面上方的指示。如此，你才有辦法輕鬆過關。無形中也增進朋友間的默契，你認爲呢？

雖然如此，這裏還是有些瑕疵：就是音效方面。雖其支援到 AdLib，卻只能在過場畫面時聽見一小段音樂。而在正式遊戲畫面時，只有一些音效，筆者感覺蠻可惜的。

——或許這是一般賽車遊戲共同的缺點吧！

挑戰公權力！！

差點忘記提醒你，別撞到藍色路障（上面標有“POLICE”字樣者）。否則，你就得和警車來個公路追逐賽囉！

不過，如果你玩得熟悉了，你還可利用一下警車呢！提示一下：「化阻力爲助力吧！」（不知道你看懂沒有，自己去體會吧！）

在玩膩了以往太激烈、繁雜的賽車遊戲或玩慣了那些打打殺殺的 RPG。偶爾玩玩這種輕鬆小品，調劑一下身心，也是不錯的！

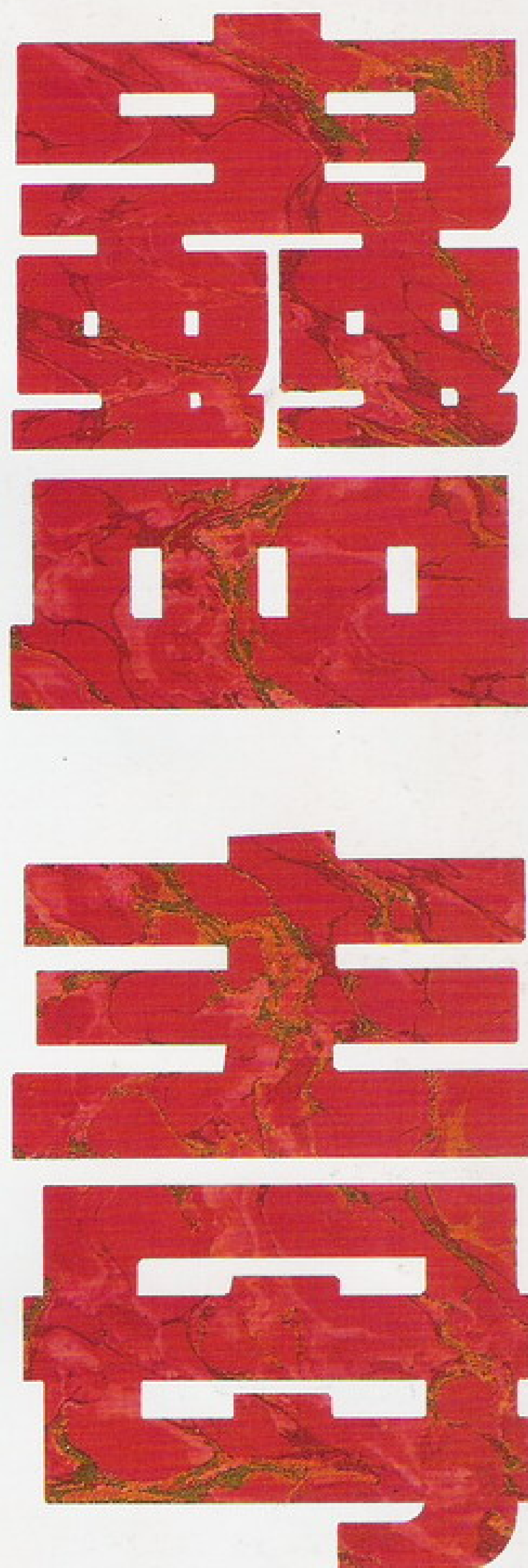
/Com Cop

® **TECHUP**

Active Immunity System

電腦病毒自動免疫系統





科揚系列產品簡介

採用偵、防、消三種策略並行，並兼顧使用者操作之便利性。

偵 採取“掃描病毒碼”式的傳統防毒方式，蒐集病毒碼加以比對。

1. 開放式之架構設計，可讓使用者自行加入新病毒碼。
2. 使用者可隨時設定系統參數，在執行程式前是否先行比對該程式有無病毒存在。
3. 允許您針對記憶體、系統磁區以及所有可執行檔進行地毯式的病毒偵查任務。

防 採取“病毒感染原理分析法”，針對現存與未來病毒可能之入侵途徑予以攔截。本系統可就長駐式（Resident）病毒及執行時期感染式（Run Time）病毒提出因應之道。

消 提供製作程式疫苗的解毒方式，以備不時之需。

科揚二號及科揚三號配備對照表

	科揚二號	科揚三號
毒 BIOS 版本	TECHUP Anti-Virus BIOS Summer 1992版	TECHUP Anti-Virus BIOS Summer 1992版
碟控制介面	無	有（AT BUS）
碟控制介面	無	有
S-232	二個	二個
表機介面	一個	一個
桿介面	一個	一個
配防毒軟體	科揚一號	科揚一號



伸益科技股份有限公司

代理商

泰基電腦科技	TEL：（07）533-0035	FAX：（07）533-1807
唯豐電腦企業	TEL：（07）725-9656	FAX：（07）725-9656
祥發資訊科技	TEL：（07）211-0186	FAX：（07）281-9210

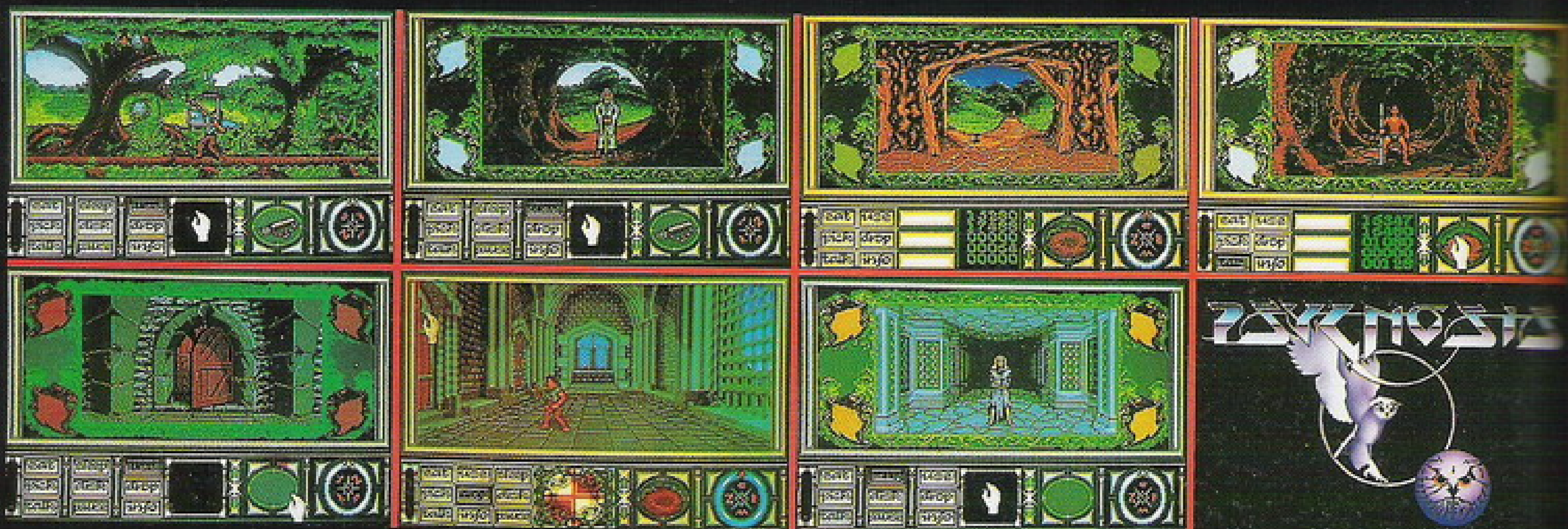
大地將面臨一場前所未有的浩劫
到底邪神是正!?是邪!?是善!?是惡!?
祂和聖者又有何關係?



邪神傳說


《黑暗之蠱》中文化熱烈進行中，敬請期待!!
黑暗之蠱

謎



《謎》的真實世界

《謎》將電腦的角色扮演帶到前所未見的境地！

當你醒來，正感到迷惘無助時，突然發覺自己陷在中古世紀裏，如何逃出這可怕的夢魇呢？只要找出古堡閣樓的秘密，你就能回到未來。

生動、流暢的畫面設計，彷彿你親身進行冒險活動一般。

在故事裏，你將會遭遇到 400 種不同的事物，所以你必須利用武器、魔法和咒語來保護自己，以完成這趟漫長艱辛的旅行。

三個不同的遊戲介面，讓玩者兼顧RPG與動作的層面。《謎》將使你的機器充分發揮功能。

電腦休閒世界 獨家代理發行

UTOPIA

THE CREATION OF A NATION

夢寐以求的理想國度—《烏托邦》

你能夠建立出人間天堂烏托邦嗎？

此刻就有一個機會讓你證明。

你將領導一群子民在那貧瘠不堪的星球上建立一個完美的社會。

此外環繞在你四週還有許多具有敵意的種族。

你要如何才能保障你的子民安居樂業？

★採用簡單的圖形指令，操作容易。
★３Ｄ側視顯示，畫面捲動流暢。
★掌握一國政治、經濟、軍事、外交……等各項大權。
★建設各類型高樓大廈，享受萬丈高樓平地起的快感。
★可在地圖上設定標記，迅速切換至地圖任一處。
★提供６位智者供你詢問，以隨時了解國內各項狀況，並做出正確的政策決定。

Manufacture and distribute in Taiwan and Hong Kong under license by Ace Recording Co. Ltd.



INSTRUCTION BOOKLET

電腦休閒世界 獨家代理發行

THE *Carl Lewis* CHALLENGE

GREAT BRITAIN

GERMANY

FRANCE

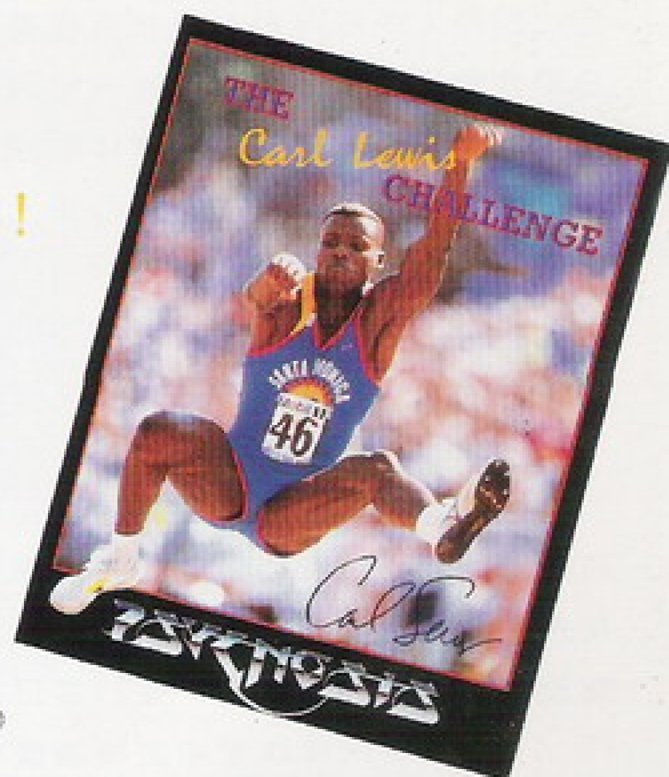
UNITED STATES

FRANCE

《決戰劉易士》

想和卡爾·劉易士一樣得到跳遠金牌嗎!?

它，讓你接受訓練！參加比賽！
讓你享受得到田徑賽總霸主的喜悅！
你快樂嗎？我很快樂!!
因為我得到金牌啦!!



電腦龍鬥世界 PSYGNOSIS

 Manufacture and distribute in Taiwan and Hong Kong under license by Asia Recording Co., Ltd.

聯誼會熱情報導

拉近你我的心

軟體世界駐校特派員聯誼會

本公司產品長期以來，蒙受各校園學子的喜愛及青睞，爲回饋學員的愛護及作進一步的售後服務，特徵召學校熱心公益且有志投身於推廣休閒軟体者，擔任本公司的駐校特派員。

駐校特派員成立的宗旨及其主要工作，有尊重智慧財產權、防止盜拷行爲、召集校園玩家收集其意見向公司反應、成立電玩診療室爲公司解決同學間的疑問、張貼海報、校園資訊的蒐集及本公司活動的支援等……

成立至今已第二屆，報名之學員達上百位，參加之學校多達一百餘所，凡對本公司產品有何疑慮之處，可就近請教該校之駐校代表，或透過駐校代表傳達給公司以便爲您作最快速的服務。

而第一屆的駐校代表亦將於今年9月暑期過後正式卸任，由於平日駐校代表都是以書信方式跟本公司共商大事，彼此之間都未曾謀面，爲了感謝駐校代表們在這塊電腦休閒軟体的園地中默默耕耘、盡忠職守、提出多項建言與心得，倍嘗艱辛，特於每學期定期召開駐校代表聯誼會，獎勵績優駐校代表，並頒贈獎學金及獎品，一方面讓諸位有志一同之士共聚一堂，互訴心中大志以拉進彼此距離。

今年8月亦於北、中、南、三區各召開〝新舊〞駐校代表聯誼會，其目的除了迎新送舊外，另外則在於與駐校代表們做面對面的溝通，並讓新舊駐校代表能彼此認識，會中除了意見溝通、訊息的傳達及對本公司的建議等，並於當日本公司所舉辦之PC GAME發燒友聯誼會中表揚績優駐校代表，藉著微薄獎金、獎狀、獎品，表達本公司心中無限的感激，也希望各位駐校代表們繼續和我們一起努力。

在各位殷殷企盼、切切期待下，軟体世界一年一度的發燒友聯誼會終於開鑼了。由南而北，8月2日在高雄工專資訊大樓7F會議廳、8月9日在台中大批發百貨4F活動廳、8月23日在國父紀念館演講廳，一路燒上去……發燒友們的熱情眞是令工作人員感動，往往時間未到，現場就已擠滿了一堆人，在高雄由於當天適逢二專聯考，場地因而臨時改在室外，但發燒友們熱情並未因此而減。

新片介紹：這次的新片介紹全是軟体世界92年最新、最熱的遊戲，在影片介紹的同時有柯志祥（柯長老）爲發燒友們做遊戲解說。

搿GAME大賽：只要您敢秀就會紅，報名的發燒友們個個大顯身手，精彩的內容將現場的發燒友帶入了另一個時空境界。

現身說法：高雄邀請了邪神傳説的作者—謝政憲；台中如來金剛拳傳奇的作者—李國彰爲發燒友敘說寫GAME過程，令在場的發燒友獲益良多。

趣味搶答：由本司出問題，在場的發燒友們搶答。每一唸完一個問題，甚至只唸一半，就可聽到四處皆有人在叫「我、我……」，不得已只好請在場的工作人員重喊「一、二、三舉手」。答對者可上台射飛鏢，多項大獎等著您，竟有人在射盤後面的木板上寫上〝狼〞字，說什麼射中此木板就是〝射狼〞，弄的發燒友個個緊張不已，不過也弄的全場笑聲滿堂。

摸彩：至此節目也已近尾聲，發燒友們個個手上皆有獎品，甚至有人二份以上，就在主持人要與發燒友們互道再見時，竟有人說不要，還要繼續……因此多延了一會，全場就在充滿歡樂、笑聲的氣氛下與各位發燒友互道〝咱們後會有期〞！

軟體世界PC GAME發燒友聯誼會

硬體世界

讓銀河飛將說中文

銀河飛將II是我所見過最刺激、最好玩的空戰遊戲，如果再加上聲霸卡的語音及CM-32L的音效，保證你玩一天一夜都不想罷手。

唯一美中不足的地方，就是它發出來的語音不是中文，而是有聽沒有懂的英文。雖然把語音切掉就會改用英文顯示，但是看到英文還是一樣不太了解。我們這一群銀河飛將迷就想出了一個點子：爲什麼不讓銀河飛將說中文呢？

當我們把檔案列出來之後，一看就知道有兩種類型的檔案是屬於語音檔，它們是SPEECH.S??及COMMUNIC.S??。底下就是這些檔案的列表：〔圖一〕

在這36個語音檔中，只有一個與衆不同，就是SPEECH.S22，它是這些檔案中唯一的壓縮檔，我們在後面會敘述如何處理這個檔案。



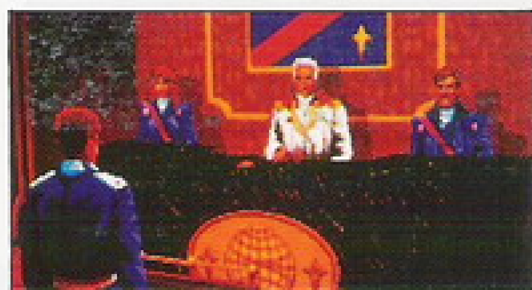
我想大家一定對檔案格式沒有什麼興趣，反正只要能夠轉換成可以處理的語音檔就行了。因此，這個程式支援兩種語音標準：聲霸卡語音（＊.VOC）及多媒體語音（＊.WAV）。

處理銀河飛將II語音檔的程式有兩個：一是WC2WAV.BAS，它負將銀河飛將的語音檔轉成一組VOC或WAV檔供我們編輯；另一是WAV2WC.BAS，負責將一組VOC或WAV檔轉成銀河飛將語音檔。使用方法說明如後：



一 .WC2WAV.BAS

在執行此程式之前，請先將要轉換的語音檔複製一份到其它的目錄中，例如C：\TEMP，然後在該目錄下執行此程式。



程式首先會問你語音檔的檔名，你可以打入SPEECH·S0 0試看看。接下來會問你要轉成那一種語音檔，例如按下 1 則轉成WAV檔。然後程式即開

／吳昱甫

始轉換，沒有幾秒就大功告成了。〔圖二〕

由於銀河飛將語音檔是由許多段語音所組合而成，所以轉換後就變成一組語音檔。例如SPEECH.S00就是由18句語音所組成的。產生的語音檔是由01排至99，相信你一看就知道。

有些語音檔如SPEECH.S02，裏面有一句刪除了的語音，我的轉換程式會出現警告訊息，並以一無聲的檔案代替，不要把這無聲檔殺掉，否則語音反轉回銀河飛將格式時會「漏句」。

好啦！這時候你就可以去聽看看它的每一句在講些什麼，並把它譯成中文，再把它「錄」回去。



二、WAV2WC.BAS

正如前文所述，銀河飛將的語音檔是由許多句語音所組合起來的。如果我們要產生銀河飛將的語音檔，勢必也要將許多語音檔組合起來。所以，這個程式需要一個集合檔（*



．SET），裏面放著要轉換的所有語音檔。例如我們要將上面SPEECH.S00所轉換出來的檔案再轉回去，其集合檔的格式爲：〔圖三〕

請注意，集合檔的副檔名一定要是.SET，而且裏面所置的語音檔不可加副檔名。



執行此程式之後，首先會問你集合檔的名稱，請注意不要把.SET也打進去了，只要輸入主檔名即可。

接下來會問你語音檔的格式，是 WAV 還是 VOC。選定之後程式會檢查該語音檔是否正確，如果完全正確，則程式會繼續問你輸出檔的檔名，例如SPEECH1.S00 。按下[ENTER]鍵就開始轉換，約30秒就大功告成了！把它COPY到銀河飛將的GAMEDAT 目錄下並更名成SPEECH.S00 就可在銀河飛將中聽到你所配語音了！〔圖四〕

WC2WAV.BAS及WAV2WC.BAS，它可以在 Quck Basic 或Basic Professional Development System下執行；如果你想把它轉到QBASIC下執行的話，把所有和 ONERROR 有關的程式及指令去掉就可以了。

還記得SPEECH.S22嗎？它是銀河飛將語音檔中唯一的壓縮檔，所以這個轉換程式無法將其解成 WAV 或 VOC 檔，它的內容只有一句，就是Kilrathi領袖對著地球所發出陰險笑聲（祕密任務 2 最後一關）。不必理它，只要將你所錄好的WAV或 VOC 檔轉換成SPEECH.S22就可以了！

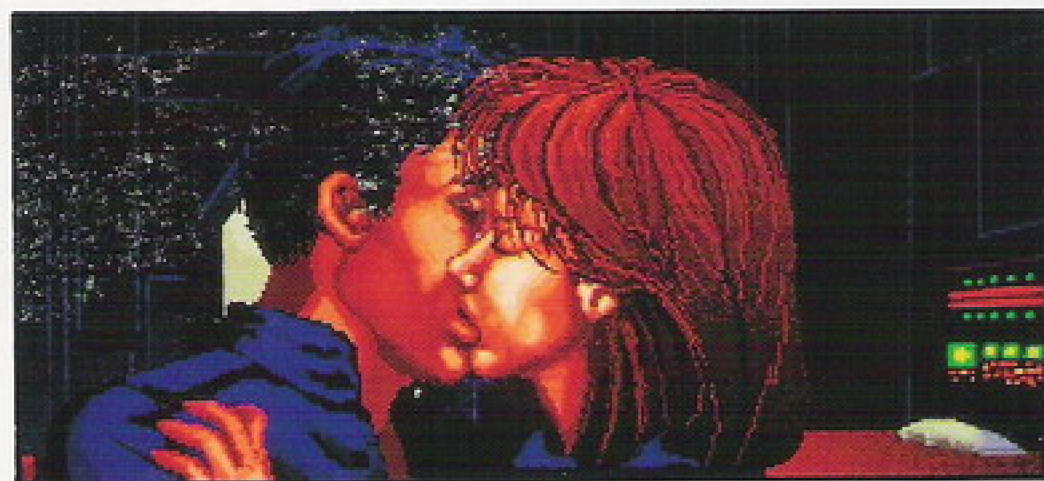
最後要注意的是：當你錄音時，記得選擇 8-bit 、11025Hz 取樣、單聲道。這樣才能被轉換程式所接受並且無誤地從銀河飛將中「原音重現」。

怎麼樣，喜歡嗎？趕快爲特別任務 2 中可惡的Jazz配上你最討厭的人的聲音吧！



註：

WC2WAV.EXE、WAV2WC.EXE及原始程式已收錄在貴族版273號畫面狩獵者 WC2 子目錄中。



圖一 銀河飛將Ⅱ語音檔列表

COMMUNIC.S01	COMMUNIC.S15	COMMUNIC.S24	SPEECH.S01
COMMUNIC.S03	COMMUNIC.S16	COMMUNIC.S25	SPEECH.S02
COMMUNIC.S04	COMMUNIC.S17	COMMUNIC.S26	SPEECH.S03
COMMUNIC.S06	COMMUNIC.S18	COMMUNIC.S27	SPEECH.S04
COMMUNIC.S08	COMMUNIC.S19	COMMUNIC.S28	SPEECH.S05
COMMUNIC.S09	COMMUNIC.S20	COMMUNIC.S29	SPEECH.S10
COMMUNIC.S11	COMMUNIC.S21	COMMUNIC.S36	SPEECH.S20
COMMUNIC.S12	COMMUNIC.S22	COMMUNIC.S37	SPEECH.S21
COMMUNIC.S14	COMMUNIC.S23	SPEECH.S00	SPEECH.S22

圖二 WC2WAV的操作範例

```
C:\TEMP>wc2wav
*** Convert Origin Sound File to Multimedia Wave File ***
Please input sound filename: speech.s00
Output 1. WAV file or 2. VOC file? 1
Now creating spe00-01.WAV
Now creating spe00-02.WAV
Now creating spe00-03.WAV
Now creating spe00-04.WAV
Now creating spe00-05.WAV
Now creating spe00-06.WAV
Now creating spe00-07.WAV
Now creating spe00-08.WAV
Now creating spe00-09.WAV
Now creating spe00-10.WAV
Now creating spe00-11.WAV
Now creating spe00-12.WAV
Now creating spe00-13.WAV
Now creating spe00-14.WAV
Now creating spe00-15.WAV
Now creating spe00-16.WAV
Now creating spe00-17.WAV
Now creating spe00-18.WAV
***** Convert complete! *****
C:\TEMP> _
```

圖三 SPCH-S00.SET集合檔格式範例

SPE00-01	SPE00-06	SPE00-11	SPE00-16
SPE00-02	SPE00-07	SPE00-12	SPE00-17
SPE00-03	SPE00-08	SPE00-13	SPE00-18
SPE00-04	SPE00-09	SPE00-14	
SPE00-05	SPE00-10	SPE00-15	

圖四 WAV2WC的操作範例

```
C:\TEMP>WAV2WC
***** Convert Wave/VOC File to Wing Commander II Sound File *****
Please input set file (.SET) : ? SPCH_S00
Input 1. WAV file or 2. VOC file? 1
Checking files.......
*** Wave/VOC file set check OK!
Please input output filename: ? SPEECH1.S00
Now converting...... Please wait
Convert complete!
C:\TEMP> copy SPEECH1.S00 c: \wing2\gamedat\SPEECH.S00
```



千里一線牽—BBS

MODEM淺談

／TODAY

曾在台灣某電腦專業雜誌上看到讀者向編者詢問有關如何上 BBS 站的問題。這使筆者感到也許軟體世界的讀者會有同樣的需要。本文將以如何用一部個人電腦爲基礎，慢慢地向您介紹。當您對 BBS 全然不知而想上 BBS 站時您到底需要些什麼樣的硬體和軟體呢？而不同的硬體或軟體間又存在著些什麼差異呢？

當電腦之間能互相交換資訊、檔案及程式時，電腦的能力無形中向外擴展了不少。這使我想起了以前國小課本中有一課說：一根筷子和十根筷子的故事。通常一部電腦想和別的電腦溝通時，通常可以利用直接上網路（N-etwork）的辦法。當然，最簡單的辦法是利用 MODEM 爲媒介。台灣的網路系統並不像美國那麼發達，所以本文將著重 MODEM 與電腦及 BBS 間互動的關係。當然，在這其中電話線也扮演著極重要的角色。

大家都知道電腦和電話都是靠〝電〞來傳信號的，但電腦是用數位（digital）信號，而電話則使用類比（analog）訊號。數位信號是無雜訊，不會產生錯誤，而且即使經由長距離的輸送，信號也不會失眞！可惜目前全世界絕大多數的電話都仍然在使用類比信號。而 MODEM 就是用來把數位訊號轉換成類比訊號的工具（這個從數位到類比的過程叫做modulation，反之則叫demod-ulation ；而 MODEM 事實上就是從Moduator/Demodulator而來的）。所以當您想以電腦和別的電腦用電話線爲橋樑的話， MODEM 就成了不可或缺的工具了！

MODEM 依安裝的方法可分外接的（external）或內插式（i-nternal ）。外接的好處是攜帶方便，而且又有各種信號燈，使您確實掌握現在狀況！壞處是需要佔去一個外面的通訊介面（C-OM PORT），而且要外加電源及一條 series cable ！

有了硬體的配備後，再來看看其它的需求。通訊軟體當然是必備的啦！一般而言，通訊軟體所能支援的功能大同小異，因爲這些東西的目的只是要將您和對方連接在一起！目前在視窗（W-indows）下，最好的通訊軟體應數ProComm For Windows ！因爲視窗 3.1 版好很多，尤其對於高速（9600以上） MODEM 在backg-round （背景）下執行亦能十分穩定地進行。所以，您可以一邊傳東西、一面玩遊戲。可惜大部份好玩的game都是在 DOS 執行。

即使大家一致認爲視窗 3.1 版的DOS PROMPT比 3.0 版好得多，但以圖形爲主的game仍然無法在視窗下執行。所以，只好玩一些簡單的小game或是能直接在視窗下執行的遊戲。在 DOS 下的通訊軟體則是ProComm Plus 2.01 或QModem。QModem最早時是Sha-reware，5.0 版後才走上了商業化軟體的路。最值得一提的是QM-odem有OFF-Line-Mail-Reader，所以您可以不必花太多 on-line 時間。ProComm Plus用的人很多，所以，此處也就不在多談了！

在 DOS 下想一面傳東西，一面玩game也可以，只要您用一個叫做 Desk View的軟體（和出Q-emm 的公司是同一個），就可以在 DOS 下進行多工了。好不容易張羅齊了以上的東西，您以爲從此就可高枕無憂了，但是您仍需要 BBS 的電話號碼！一般而言，這些號碼都是從朋友那兒取得的。另外，像軟體世界雜誌也有相關 BBS 站的號碼，像美國的Com-puter Shopper 也都有各州的B-BS號碼。當您打去任何的 BBS 後，要找別的號碼就更容易了，因爲 BBS 中通常都會有其它 BBS 的廣告。

準備好了以上的東西，要上 BBS 就很容易了。但您常會覺得：「怎麼別人講的一些術語都聽不懂呢？」以下筆者將一些常見的硬體的標準及軟體上Protocol的選擇做一些粗略的說明。相信您看完本文後就不會被別人唬住，說不定還可以唬一唬人家呢！

也許各位讀者不知道，當I-BM將PC帶到這個世界之前，世界上早已有了 MODEM 了！當時的用意是防止美國貝爾電話公司的擴張，所以，要想辦法讓不是貝爾公司的設備也能使用電話線路。這就是 MODEM 誕生的由來！接著，CCITT（International Tel-egraph and Telephone Consu-ltative Committee）也宣布了以 V.22bis（〝bis〞在法文中的意思是〝Second〞）爲2400 baud MODEM 的標準。標準有了

之後，廠商們也就有了製造的依據，於是 MODEM 的價格下降，東西也就隨之普及了。在1987年的時候，一些比較大的 MODEM 的製造商，像是 Hayes 及 US Robotics 也出了 9600 baud的 MODEM。但少數能達到 CCITT 所公佈V.32標準的 9600 baud MODEM的價格卻不是一般人能負擔的！

到了1990年，許多 MODEM 都開始能支援 V.42bis 程序。這個 V.42bis 可以經由壓縮辦法使傳送的速度增加到150%，眞正能壓多少是根據所傳送檔案本身性質而定，如果傳一個早就被壓的檔，像.ZIP的話，事實上是沒有用的。但通常廠商都會告訴您V.42bis 的壓縮比是 4：1，所以，9600 baud的 MODEM 可達38400 cps；而2400的 MODEM 則可達 9600！而到了1991年，MODEM 的廠商開始發行一種可支援V.32bis 的MODEM。

V.32bis 和V.32有兩大不同點：第一 V.32bis 最快可達14400 baud，所以加上 V.42bis 就可達57600 cps 了！第二當電話線路有雜訊時，V.32所支援的9600 MODEM 就會以 4800 2400 1200 600 300 的順序向下尋找能夠連接的最佳速度。即使過了一會兒線路的情況改好了，它也回不到 9600 baud！但 V.32bis 可就不一樣了，當線路不清楚時，V.32bis 所支援的14400 MODEM 就會在14400 12000 9600 7200 4800等速度中找一個最適當的速度，而且等到線路改善後可能會跳回原來較快的速度！目前CCITT正積極發展V.Fast的新標準，預計1993年春天會問世。理想的狀態下可達 19200baud 的速度！且讓我們拭目以待！

也許讀者們早就被一些V.32、V.22bis、V.32bis、V.42bis等東西給弄昏了！現在就讓我爲您解釋一下，它們到底是什麼，而在買 MODEM 時，這些術語又扮演了怎樣的重要性呢？

A.MNP（Microcom Networking Protocol）家族：是一組漸進式的標準，用以引導在不良連線情況時能達到最佳效果的目的。MNP1已不再使用。而MNP2 ～NMP4能偵錯，並開放爲 Public Domain，MNP5～MNP10 則是一些較強的功能，使用需有Microcom公司的授權。

①MNP2：用於可行full-duplex通訊的MODEM 上。是利用收到訊號的 MODEM 傳回的值，來確認所送出東西的正確性。

②MNP3：改良了MNP2不同步的方法，而使用了同步檢查，所以，少掉了每個byte中開頭及結束的bits，比MNP2快 25%。

③MNP4：是一種偵錯的protocol，但也有些許壓縮的功能。這是由兩項技術達到的。第一．Adaptive Packet Assembly（可調式堆疊組合）：使資料和偵錯的檢查碼在同一傳送單位中。第二．Data Phase Optimization（資料相位的最佳化）：省去許多重複的控制位元的傳送。

④MNP5：是有壓縮功用的protocol，而壓縮比是 2：1。但對於那些壓縮過的檔反而吃力不討好。由MNP5想再壓但又沒法壓得更扁，所以，反而花了更多時間！

⑤MNP6：利用一種叫Universal Link Negotiation（萬用連結妥協）的辦法，使 MODEM 先用較低的速率溝通，再評估電話線及 MODEM 的能力來決定是否提昇到較高的速度。

⑥MNP7：是用一種叫Huffman encoding（霍夫曼編碼）的壓縮演算法。比MNP5好，壓縮比可達 3：1。

⑦MNP9：當一般偵錯protocol 用來改正錯誤的方法是將上一批東西全部重送一次時，MNP9只需將錯誤的部份重新傳送。（Microcom並沒有出 MNP-8，這就好像幻想空間沒有第四代一樣！）

⑧ MNP10：有頻道強化的功能，專門用來使線路品質不良的電話仍有好的傳送效果。

以上 MNP 的標準是由Microcom 公司所發展的MNP2-5是較常見的標準，其它的則只在一些特殊增強功能的 MODEM 才有支援。下面的一些標準則是由 CCITT 所訂的，適用的範圍更加廣泛了！

B.CCITT的標準：

①V.22：和 Bell 212A相當，可使600 baud的 MODEM 有1200 bps 的速度。

② V.22bis：是眞正的第一個標準，因爲它統一了美國和歐洲各自使用的標準。使600 baud可傳2400 bps！

③V.32：是高速 MODEM 的標準，使 modem 可達 9600cps。值得注意的是雖然大多 FAX 機器也都是在 9600cps 的速度，但不一定使用V.32相容的標準。

④ V.32bis：比V.32更進一步，可達到14400 cps。由於所有可用的部份幾乎都用來傳東西了，所以，任何電話線的擾動都能造成傳送的錯誤。當然，如此情況下偵查及修正錯誤的能力就更加重要了。

⑤V.42：是偵錯的標準，可

使V.32/V.32bis更可靠的傳東西。

⑥V.42bis：是壓縮的程序，和MNP5/MNP7不同，而且互不相容，事實上，V.42bis比MNP的壓縮能力更强，理想狀態下，壓縮比可達4：1！而且，和MNP5不同的是，即使遇到被壓過的檔也不會因而增加傳送時間；意思是說在最糟的情況下也頂多和不進行壓縮時速度一樣。

不知道大家看完了以上的說明後是清楚了一點呢？還是更加糊塗了呢？

現在我們來看看MODEM在傳檔案時所用Protocol！通常這些Protocol都內建在您的通訊軟體中。若是某一個特殊而您需要的Protocol並不在您的通訊軟體支援的範圍的話，也不要緊，您仍然可以用外加的方法加上去。例如PROCOMM PLUS就可支援三個外加的Protocol。說了半天，一些讀者可能仍然弄不清楚這個Protocol到底是幹什麼用的。其實，Protocol是MODEM之間在傳檔案時約定好的方法，而兩台MODEM必須使用同樣的protocol，否則根本無法溝通。

讀者不妨想想看，當您用國語和一個只會說英語的美國人如何溝通呢？還記得連環泡裏〝十萬八千里〞的單元嗎？語言的原本目的是用來溝通的，但結果常常是使用不同語言的人無法互相溝通。MODEM所使用的Protocol也一樣。所以，如何選擇最適當的Protocol做為您的MODEM和對方溝通的橋樑就成了重要的課題了。這些Protocol最基本的工作是用最快的方法將檔案傳入或傳出，但不同的Protocol的差別又是什麼呢？

一般而言，Protocol常提供不同檢查及壓縮的程序，MODEM當然是用大家的電話線，而電話的訊號常因天候及其它電波的干擾而不清楚。目前只有極少數的地區，像是美國加州的幾個大城市及紐約大都會區，才有數位化（Digital）的電話線路；其它地方的線路都多多少少有雜訊！當一台MODEM把一些東西送出去後受到了干擾，而對方MODEM所收到的東西就和原來的東西不同。這時候Protocol就會要求原來的MODEM把這一〝包〞東西再送一次，直到收到對的東西為止。而Protocol又如何測知這次送到的東西有問題呢？舉個簡單的例子。

當一隊士兵從某基地出發，經過了許高山與森林後，到了另外一個陣地。目的地的指揮官如何確定這一隊士兵〝完好如初〞呢？有的長官可能說：數數看大家的帽子，因為帽子可能被樹枝勾掉了。有人會說，把所有人的身高的和比較未出發前是否相同。而Protocol也會用一些方法來確定資料的完整性！像是check-sum（算總和）CRC等等。

一個Protocol通常都包含了下列基本要素：

A.Block Size（區塊大小）一就是定義了MODEM一口氣應該將多少東西傳給對方！

B.Duplex（雙向傳送）一這定義了傳東西順序。當資料可同時在兩方向傳送的叫（Full duplex），而同一時間只有一個方向在傳的叫half duplex！

C.Handshaking（交握式傳輸）一這告訴對方MODEM，我方法備用何種Protocol傳檔案了，請準備接招！

D.Error Detection/Correction（錯誤之偵測及修正）一上一段和讀者說明過了。

現在來看看不同的Protocol有些什麼不同！

A.ASCII — ASCII是American Standard Code For Information Interchange（美國標準交換碼）的縮寫。它包含了2^7=128個碼。這些碼在所有的系統都是相同的。有些電腦的碼是8-bit的，所以，共有2^8=256個碼，但這些額外的128（128～255）個碼在不同的系統中代表了不同的東西。所以，只有前128（0～127）個碼才是通用的。用ASCII傳東西最好只傳文字檔（英文），而且它沒有偵錯的功能。如此聽來，好像沒什麼大用，但是若您會活用的話，仍然是很有用的。例如您想將30個檔upload到BBS上，以便得到較高的BBS使用權。但若輸入每一個檔名及檔案敘述等等，可能會佔去許多on-line時間。您只要注意輸入之形式然後把檔名及敘述都放到一個TEXT File裏，等它要求輸入檔名時將那個文件檔upload上去（用ASCII的形式）；不到幾秒鐘 就好了，節省了許多on-line時間！

B.XMODEM一這是一個在1970年代末期所發展出來的Protocol。它以128 byte為一傳送的單位。並且具有CRC或check-sum的偵錯功能。由於發展的時間早，所以結構並不十分嚴謹，在速度及偵錯表現都遠不及新的protocol。而且它設計之初是用來給單一檔案傳送之用，一次只能傳一個檔案，以目前的需求看來，用處不太！另有1K-XMODEM是將

原來一口氣只能傳128 byte的限制改爲 1024 byte（1K），其它大同小異！而 1K-XMODEM-G 則是 1K-XMODEM 之變形。最大的不同是將原有偵錯功能取消而期待硬體來達成資料之偵錯！所以，若您的 MODEM 有偵錯的功能，則您應選用 1K-XMODEM-G ，否則無法使用。

C.YMODEM－YMODEM和XMODEM也差不多，但可支援一次傳許多檔的功能。而且傳送的檔名中也可使用＊及？等通用字元。所以，使用時十分方便！另外，YMODEM-G 則是YMODEM之變形。其最大的差別是要靠硬體來偵錯。而且這是目前筆者所用過的Protocol 中速度最快的一種，一般而言比最快的ZMODEM還快。其實這並不稀奇，因爲 Protocol 把偵錯的工作交給了硬體，自己只要專心地傳檔案當然快啦！但是您一定要使用有偵錯能力的 MODEM，否則根本沒法利用此一優點！

D.ZMODEM－這是一個對於沒有偵錯功能的 MODEM 而言，最快的Protocol了！在大多數的 BBS 上都以此爲最優先的程序。因爲 ZMODEM十分快（只比YMODEM-G慢），而且在不明原因被迫中止傳檔案之後仍然可resume（接下去傳）。所以，也比較省時間！此外它亦可同時傳多個檔，幾乎把所有的protocol的優點都包了，當然大家都十分愛用啦！

看了以上初步的介紹，想必大家對於如何選擇 MODEM 所用的 Protocol也有了該有的概念了吧！事實上，您只要記得一個原則就是：若您的 MODEM 有硬體偵錯功能話就用ZMODEM送東西來，您就可放心地等著了。ZMODEM毫無疑問地是筆者向您第一個推薦的 protocol了！

如今想起來筆者兩年前買第一台 MODEM 的時候，對 BBS 一無所知。買了一套Procomm Plus後自己摸索了許久，上了 BBS 站後也不知所措，想傳一些檔又不知該用什麼Protocol，最後決定用 XMODEM（看起來好像十分值得信任的樣子），結果是得到約 150～200cps (characters per second)，那時我用的是有 turbo 的 2400 baud MODEM，在沒有比較時也不知道這樣的速度怎樣。等到見識多了，知道別人大多在230 cps 左右，而我用 turbo+ZEODEM約可達280 cps ，而 turbo+YMODEM-G更可達300 cps！如上這些數字只想給剛要上 BBS 而且毫無概念的人一些參考，也希望protocpl的說明能使您在選擇時有基本的認識。不要像筆者兩年前的糗事重演在您身上！

當您能毫無困難地上 BBS 站後，您將發現您的視野擴展了不少，不再像以往井底之蛙一般了。您將會結交許多意想不到的朋友，聽到許多眞眞假假的謠言，分享許多玩game的經驗等等！但上 BBS 站最令人討厭的事是打不進去，因爲大部份的人都要上班或上學的，能打 BBS 時間也差不多一樣。所以，希望各位站長能行行好，多加幾條線吧！

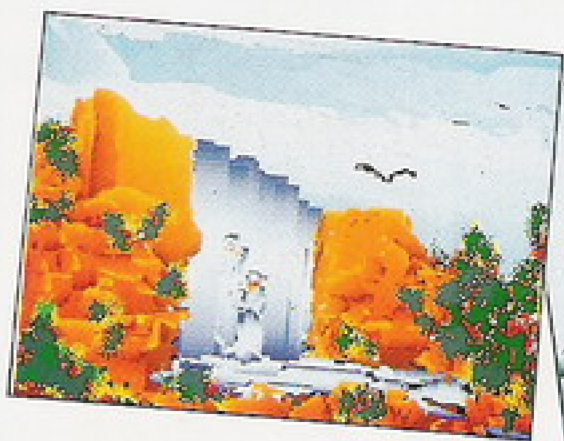
BBS 就像一個小型社會的縮影。在付出心血而對社會有了貢獻之後，您在這個社會才會有身份地位。所以，好好表現吧！別忘了「師父領進門，修行在各人」！

第41期閒閒傷腦筋-紙上D計劃題外篇解答

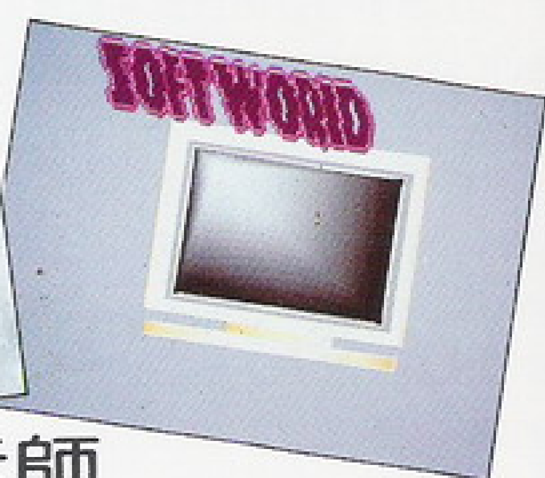
您是否在31號房間內亂射一通，不知雷射光束最後究竟會射中哪一隻怪物？您是否被各房間的反射牆，反射得暈頭轉向、胡說八道？別忘了您手中的雷射槍只剩下一次發射能量。現在謎底終於揭曉了，您是否已經找到正確答案了呢？

射擊之缺口方向為D，命中之怪物為A。

繽紛多彩的技巧運用







／林老師

今天我們來看看DP II的幾項附屬程式，包括了CAMERA照像、 CONVERT 轉換檔案、GALLERY圖畫展示等幾項程式。

CAMERA 照像功能

你可以在DPaint的目錄底下找到CAMERA.COM 這個檔案，當你鍵入CAMERA？時，即可查訊到Camera的使用方法了。你會發現它的啓動鍵爲[Alt]＋[C]鍵，而這是可以更改的，當然你可以在DPaint目錄之下鍵入：

CAMERA／key＝{Ctrl} C ／format＝f ，則功能鍵就改爲[Ctrl]＋[C]鍵，抓圖模式則爲f項： 320 × 200 ，256 Color 模式了，CAMERA功能即所謂一般市面上之抓圖程式，所以當你於螢幕發現漂亮的圖時，便可以使用CAMERA 將它截取下來。

ONVERT 轉換功能

相同地，你可以在DPaint的目錄底下鍵入CONVERT ？來查訊 CONVERT 的用法。可轉換的檔案包括下列的軟體所產生的的檔案：（-d）Deluxepaint II Enhanced、（-i） Deluxe Paint II、（-g）DPaint II Apple IIgs、（-m）Macpaint、（-P） PC Painthrush、（-t）TIFF，（-W）Microsoft Windows Paint 、（-x）ColoRIX 一共八種，你可以改變原檔案的格式、尺寸、顏色……等作用，例如：鍵入

CONVERT-P TEST.PCX -d Test-1.LBM-S 640 × 480-516-g 則表示要將由 PC Paint-brush所產生的Test.PCX檔案，轉換成尺寸爲640 ×16色灰階的DP II TEST-1.LBM檔案，以上指令是將轉換程序一起設定的做法，你也可以在DPaint目錄下鍵入 CONVERT ，然後一一回答和設定（詳細說明請參閱使用說明書）。

GALLERY 圖畫展示功能

在DPaint目錄之下鍵入 GALLERY 則出現螢幕格式選單，選好欲展示之圖形格式後，按[Enter]則進入 Gallery 的主畫面，選擇File功能之下的 Load Gallery 功能，開啓 artwork目錄下的PLAYME .GAL 這個檔案後，即可看到 4 張可展示的示範畫面。移到Show功能選單下選擇Run Slideshow 或按下[R]鍵，即開始展示畫面。 GALLERY 功能可做一般展示會的Demo程式，提供多種解析度及變化效果，在動態的展示下，使圖片更加生動，達到展示的效果。（圖1）

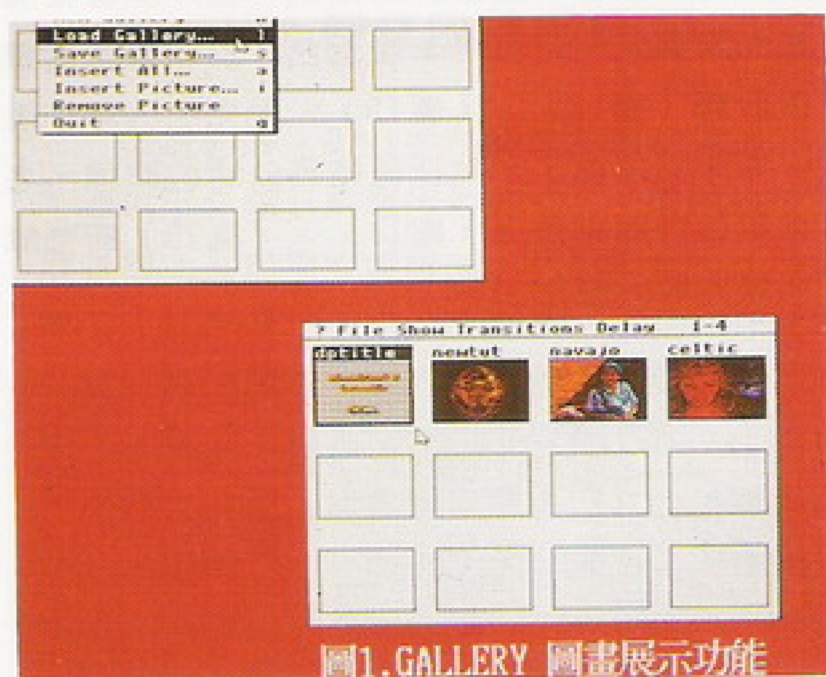


圖1.GALLERY 圖畫展示功能

DP II 技巧應用篇

利用DP II 製作 PC GAME插圖

DP II 提供了多種的格式圖形作畫模式，從CGA 到 EGA 、 VGA 皆可支援。你可以在DP II 的繪圖系統中輕易地創造出製作 PC GAME的資料圖片。（圖 2 ）


圖2.插圖設計

運用DP II 製作中文標準字體

使用DP II 來模擬中文字體揷圖，首先你必須利用各種製圖工具將中文字的外輪廓線畫出來（圖 3 ），修改到滿意爲止。在描出輪廓線條後，再使用漸層畫法，爲字體上色，模擬出金色金屬反光的效果（圖 4 ），整體字形經過修飾後再配上揷圖加以裝飾，使整體更生動（圖 5 ），最後再加上背景揷圖效果，即完成中文字體的設計（圖 6 ）。

圖3.描繪標準字體外框
圖4.標準字上色
圖5.加上插圖效果
圖6.標準字最後修飾



利用DP II 模擬室內設計透視彩色圖

DP II 有強大的色彩模擬能力，配合透視工具，你可以創造出室內設計的理想設計圖，你可以運用室內設計的二點透視成一點透視來表現，不論是展覽會場或居家的設計擺設，你都可以使用DP II 來做一番規劃（圖 7 ）。



運用DP II來設計產品外觀

運用各種工具，幾乎可以畫出任何的造型，而且修改極為便利（圖8）。想要做任何設計圖，最重要是要能掌握物件的外形輪廓，所以善用你的工具、透視及光源的投影，將有助於實際產品的逼真模擬。


圖8.運用DP II做產品設計

利用DP II設計招牌廣告

在前面也提過DP II在色彩及造型有獨特的表現優點，利用這種特性，而將運用於廣告招牌的設計上（圖9）。由於DP II目前無支援中文字型，圖中的中文字型，你可以透過其他的中文繪圖軟體來產生，或使用抓圖程式或使用掃描器來運用。

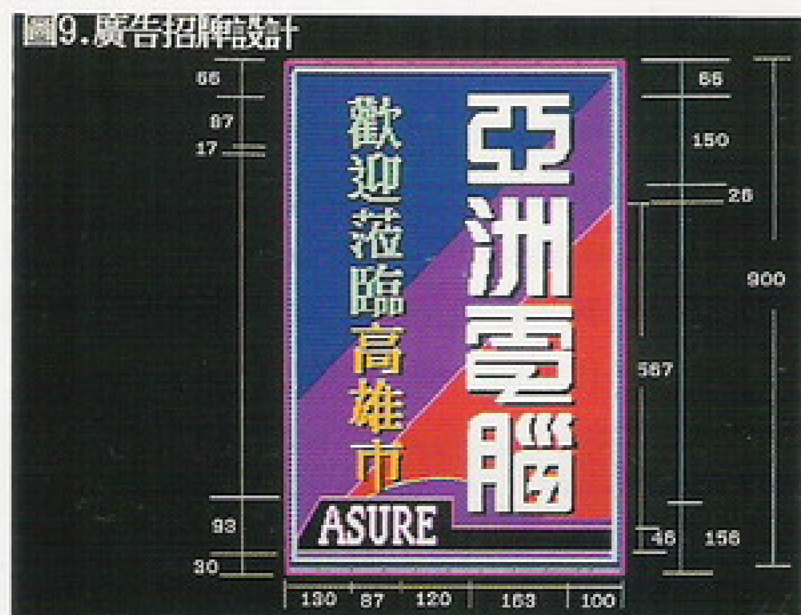


圖9.廣告招牌設計

運用DP II做車體設計

首先你必須將車體的外型畫進電腦，或者使用掃描器將真實的車體掃入電腦中（圖10、圖11）。要注意比例的正確，以免車體架構不平衡而影響車體設計的效果。做好線條輪廓線的繪製後，可再將車體上色，以求真實的模擬狀態（圖12）、（圖13），上完色的車子後，看來更逼真了，然後就是將公司的商標、名稱等設計到車體上（圖14）、（圖15）即完成車體的設計應用。


圖10.畫出車體外觀


圖11.畫出車體外觀


圖12.將車體上色

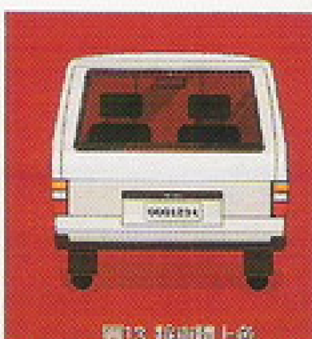

圖13.將車體上色


圖14.車體設計完成圖


圖15.車體設計完成圖

利用DP II設計商標

和設計標準字體一樣，使用DP II來設計商標是極其便利的工具，商標的作法亦是從圖形外框開始描繪（圖16），然後由主題先開始上色，慢慢加上色彩（圖17），接下來開始細部描繪、上色、及仔細的修飾即完成（圖18）。

圖16.出商標線條外框
圖17.商標上色效果
圖18.商標設計完成圖



如何使用掃描器

很遺憾的，DP II 並不能直接驅動掃描器，不過以下介紹一些應用的方式，一般的掃描器應當附上其掃描軟體程式，利用這些程式將圖掃下，並存成.TIF 或.PCX 檔案。若是標準的.P-CX檔，那麼即可在DP II 直接讀取，如果只能存成.TIF 檔案，那亦可透過DP II 的 CONVERT 功能，將檔案轉成.LBM檔即可進入DP II 的繪圖系統中，（圖19）、（圖20）、（圖21）。要注意

圖19.掃描圖效果



圖20.掃描圖效果



的是，在利用掃描圖時，在高解析度的模式時較爲理想，建議使用 640 × 480 ， 256 色模式來製作，由於掃描後的圖形，調色盤會變得紛亂，再也無法製作出漂亮的漸層，這也是需注意的，掃描器的使用可方便將圖形或手繪線條稿掃入電腦，減少在電腦製圖的時間，實在是好用的週邊設備。

圖21.掃描圖效果



從基礎和工具使用到特殊功能的運用，及這期的應用篇，不知各位是否對DP II 這套繪圖軟體的使用有更一層的了解？其實只要各位多多練習，善用製圖工具及功能的配合，相信都可以得心應手才是，反覆地練習將對你的繪圖工作有極大的助益，看完這期的應用篇，更可知道利用DP II 可以做些什麼事了吧！你應該自己動動手，就會體會到，原來電腦繪圖可以如此隨心所欲。

本社消息

自從電腦繪圖教室開班以來，廣受各方好評，林老師也因此聲名大噪，應酬不斷。不但在雜誌上開班授課外，也開了一班 Deluxe Paint Ⅱ應用繪圖班，廣收徒弟。更有人邀請林老師出書，眞的是紅透 2+1/2 邊天！不過林老師因工作繁忙，疲勞過度，特向本社請長假。在總編輯、主編聲淚俱下、苦苦哀求後，林老師還是請了長假。所以電腦繪圖教室課程上到本期爲止，還待林老師俗事忙完後，再繼續爲我們的未來畢卡索深造，爲社稷著想！

PS.

在此呼籲各位同胞， Deluxe Paint Ⅱ應用繪圖班第一期學員已滿，預定的學員已排到三年之後了，所以目前已停止招收學員。

拜拜……………………

徵稿

投・稿・須・知

徵求下列文章

楚漢之爭2心得
模擬螞蟻心得
燃燒的野球III心得
太平洋空戰英雄心得

◆內容更新，張大您的眼睛仔細瞧！

◆不讓特約作家專美於前！

◆只要您認為您的文筆佳，歡迎與我們連絡，就算此類型文章已有人投稿也沒關係，只要您有把握能贏過他，歡迎投來。我們也會儘量給您協助，助您成為特約作家，只要您有心寫稿，馬上拿起電話，與我們連絡，機會馬上抓在手中！

◆由於目前郵購國外遊戲日益方便，歡迎擁有國內未出版遊戲，「財力雄厚」的玩家，踴躍來稿，本雜誌開放未出版遊戲的投稿，投稿專欄同下（不是軟體世界代理的遊戲，只開放遊戲獵人專欄）。

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：軟體世界、電腦休閒世界遊戲之簡易攻略或攻略心得。

◎GAME林秘笈：軟體世界、電腦休閒世界遊戲之初期冒險、提示篇、心得篇及新手上機篇。

◎遊戲獵人：各遊戲軟體公司所出版遊戲之評析。

◎百戰天龍：包含軟體世界、電腦休閒世界之遊戲。
(1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。
(2) 遊戲資料檔剖析。
(3) 攻略小祕技。

◎電腦遊戲精品回顧：軟體世界遊戲之回顧。

◎天外一章：以軟體世界遊戲為主題，但與遊戲攻略無相關性之文章。

◎補習街：為各類遊戲初級玩家補習。

◎電玩短路：關於各類 PC GAME的趣味漫畫，黑白即可，不用上色。

◎不吐不快：關於 PC GAME的趣聞、苦水或想發洩的事，文章內容請參閱第38、39期不吐不快專欄，字數 500 字以內。

◎硬體世界：關於電腦硬體方面之應用或實用之軟硬硬體應用技巧，如記憶體、螢幕、硬碟、……等等。

二、投稿須知

▲各類專欄撰稿前請先詢問，以免浪費您寶貴的時間。若您有任何的IDEA，歡迎來電討論。

▲務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！並在信封上著明所要投稿的專欄。

▲為了登錄作業方便，請於初次投稿時附上身份證影印本。

▲需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。

▲文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列印亦可，但請隔行列印；如是電腦打字，亦可將檔案寄來，稿費另計；若磁片要退回，請附足額回郵，否則恕不退回。

▲所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

▲請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度或遊戲畫面圖形檔（格式為.LBM、.BBM、.PCX、.GIF）磁片隨同攻略寄來，稿費另計。

▲漫畫稿：

請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框，線條力求簡明、清晰，並附上文字解說（以鉛筆書寫）。

▲單幅漫畫稿規格：
(1) 橫式一寬 9 公分，高 7 公分。
(2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。

▲本刊對採用的稿件有刪改權。

▲作品經發表後，版權歸本刊所有。

▲為免郵寄失誤，請自行影印留底。

▲稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計；黑白漫畫每幅 300 元起；不吐不快每則 200 元。作品如經刊登，贈送當期雜誌一份。

▲服務電話：（07） 3848088 轉 298 。

▲來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。



基隆市一俞瑞成

Q 希望問題在雜誌上答覆，不要寄到家裡，因爲有時不能玩遊戲時，如果被發現搞這個……

A 通常讀者詢問問題，有附回郵的我才會回信，不然就在雜誌上回答。所以如果不能被家人發現與軟體世界有任何關係的讀者請與我聯繫，我們再暗中交往（限♀），我們可以用像福爾摩斯密碼或隱形墨水之類聯繫，以免被發現。記得運功散多吃點，比較耐打，祝您長命百歲。

台北市一江祖榮

Q 我從沒玩過創世紀系列，但最近聽到、看到的創世紀風潮，哇！它到底是和方神聖啊？這可引起了我的興趣，可是對我這個英文當掉的人來說，可是一「大」阻礙。請問：創世紀Ⅰ～Ⅵ代的中文版可否有出來的希望？

A 創世紀是由Origin公司所出版的一系列角色扮演遊戲，剛推出時，不知風靡了多少玩家，不過它的英文可就不簡單了，而中文版是否推出，就更加難以意料了！？

桃園市一趙文義

Q 在以前，看軟體世界的攻略，一直是我最喜歡的事之一，因爲其內容新鮮有趣，令人有在看小說的感受。但是，最近的攻略趨於枯燥，令人難以下〝看〞，請編輯大人能夠慎選攻略，勿因此降低雜誌的品質。

A 關於攻略，我有話要說。以前的攻略都是劇情式的，可以當小說來看，但是缺點就是太佔篇幅了且需連載好幾期，所以根據多方意見，改爲簡易攻略，最多連載二至三期，也替其他專欄多增加些頁數，而且有些較大型的遊戲也拿去做攻略本。至於會降低雜誌的品質嘛！我倒不這麼認爲，不過我們會儘量讓它不那麼枯燥，所謂「魚與熊掌，不可兼得也！」

鳳山市一蔡靜怡

Q 希望主編您能在軟體世界雜誌上提供一更正專欄，讓讀者幫您抓錯，才不至於因爲雜誌的誤刊，使讀者傷透腦筋。像第40期的如來金剛拳傳奇修改篇，上面寫「進入E00F.PUT檔」，害我改錯，幸好我有將原碼抄下來，再改回來，應該是「進入E00E.PUT檔」才對，希望有此專欄讓讀者投稿幫您修正並補充遺漏的說明。還有雜誌上的碟片預告，是否能加印一些硬體配備說明，讓讀者了解這些遊戲是否適用於自己的電腦配備，不要讓我們〝哈〞很久，到了出片才知道不適用。

A 對於您的建議，我實在太感動了！這麼爲我著想。您的建議實在是很不錯，由於本社事務繁忙，稿件一大堆。像我唯一屬於自己的時間，就是睡覺，有時連睡覺都不得安寧，眞是太可憐了（順便發發牢騷）！所以文章難免會有些錯誤，這時就只有靠讀者來信指正了。所以從下期開始，將開闢一除錯專欄，舉凡所有關係到文章內容正確性或足以造成讀者困擾的錯誤，歡迎各位讀者來信指正。

由於時間匆促，此專欄暫定爲除錯專欄，請



各位讀者於投信時，在信封上註明投稿於此專欄。這次並請各位讀者共襄盛舉，爲此專欄命名，一經錄取者，將可獲得任一套軟體世界出版的遊戲。至於彈片預告加上基本配備資料，由於關係到遊戲製作流程，所以目前暫不考慮。

台中縣—陳光俊

Q **軟體世界**該出 3.5 吋磁片的遊戲了，不要讓我老是買完遊戲又要轉換，太麻煩了。另外，**軟體世界**製作的遊戲不要再做保護，很不方便，何不學學國外的軟體公司呢？

A 您這個建議很不錯，我也深有同感，因爲國外軟體出版公司也越來越多都使用 3.5 吋的磁片。但是因爲使用 3.5 吋的風氣在國內並未很盛，雖然使用 3.5 吋的人已越來越多，但還未多到讓我們可以出 3.5 吋的版本，不過以後應該是很有可能會出 3.5 吋版。

至於遊戲不作保護嗎？我想是不太可能的，因爲國內盜拷風氣之盛，令人咋舌！您願意將您辛辛苦苦製作出來的東西被別人很輕易的拷貝下來，然後四處流傳嗎？我想每個人都不願意這樣，而目前國外軟體未加保護的公司也是寥寥無幾，因爲很少有公司能承受軟體未加保護而後被盜拷所蒙受的損失，國外也不例外。

桃園縣—張享生

Q 請問是否有新版支援 VGA 的 Game Buster？四川省II中，不知是色盤或色彩暫存器與圖形不合，還是其他原因，以致於美女突變成了妖怪圖。請問怎麼會這樣？該如何解決？

A 目前最新版有支援 VGA 的 Game Buster是精訊公司所出版的 Game Buster 4.0，有興趣的話請您至電腦經銷商選購。

我想您可能有載入 GAME BUSTER 3.0 或其他的長駐程式，請把這些長駐程式拿掉，問題應該就可解決了。如還無法解決，就不要看美女了。少年血氣未定，戒之在色也！

台北市—莊吉弘

Q 希望在軟體內附意見卡（像錄音帶的回函卡），尤其是國人自製的遊戲，這樣才會有進步。

A 您這個建議很不錯，我會反應給有關單位的。的確，一個成功的人，是一個能接納別人意見的人。目前以有一些軟體內已附意見調查表，希望玩家能不吝批評指正，提供軟體製作上的參考意見，以服務諸君。

台北縣—陳冠宇

Q 希望以後的意見調查表（或類似需寄回的資料），能夠另外分開，夾在書內，因爲我實在是不忍心去撕我心愛的**軟體世界雜誌**，我總是希望我的珍藏能夠完整無〝缺〞。

A 看到有人這麼重視我們的雜誌，實在是讓我覺得很欣慰。我能夠了解您的感受，因爲當初我剛接觸**軟體世界雜誌**時也是這樣，就算是劃撥單也捨不得撕，本社會斟酌您的建議的，謝謝！



台北市—鍾享恆

Q 首先我要感謝軟體世界終於出了猴島小英雄 2 的攻略本，本來我已從希望到期望，最後絕望的地步，當我見到攻略本時，都快哭出來了！當然老手是體會不出我們這種「幼齒」新手的心情，不過為什麼魔法門III的攻略本我卻一眼也沒看過。希望軟體世界以後的攻略本能加大發行量，最好也能以劃撥取得，這樣我才不會又得絕望一陣子。

另外這幾期新的專欄電腦繪圖教室中，那DP II吸住了我的心，向我的荷包招手，不知發行了沒？如果已發行了，是否能夠用劃撥的？（別嫌我懶，這裡要買到你們的軟體不是很容易！）這樣我也不用到處找了。另希望劃撥產品的價格能全部登在雜誌上。

A 由於我們的攻略本都是限量發行的，所以您晚一步的話，很可能就搶不到了。魔法門III攻略單行本由於太暢銷了，所以幾乎一上市就被搶購光了，所以您連看它一眼的機會都沒有了。不過本社有鑒於攻略本購買不易，所以考慮攻略本可以劃撥方式購買，不過此方式還待研討。

既然DP II已向您的荷包招手了，那現在就請您迎接它吧！DP II一套售價2500元，可以劃撥方式購買。軟體世界的產品均可用劃撥方式購買，劃撥的價格同產品定價。

台東市—吳國禎

Q 對於台東地區的玩家，最不喜歡的就是許多遊戲都必須比西部、北部，晚好幾天才能夠買到，常等得令人恨不得搭上飛機，馬上到台北搶購回來，眞希望貴社多幫幫我們，不要一直讓我們羨慕台北的玩家。

A 我想這點對於身處比較「遙遠」的玩家，都有相同的困擾，而且對一個玩家來說，等待新遊戲是非常痛苦的一件事，我也是過來人。如果您等不了那麼久的話，建議您可使用劃撥的，劃撥前可向服務課詢問，遊戲是否已出版，再行劃撥。

服務課電話：07-3848088轉 298

台北市—林奕安
台北縣—黃信昌

Q 1.在NEW FILES 或遊戲包裝盒後，若在硬體配備中有「需硬碟」時，最好能註明需要多少MB的空間，以免玩家連硬碟被擠滿了還不知道。

2.金磁片獎可否增加一項「最佳遊戲劇本獎」，讓不會寫GAME的人也可以參加。

A 1.的確，我也有同樣的困擾，我會將此建議反應給有關單位的。

2.這倒是個蠻不錯的IDEA，我會轉達給有關單位的。

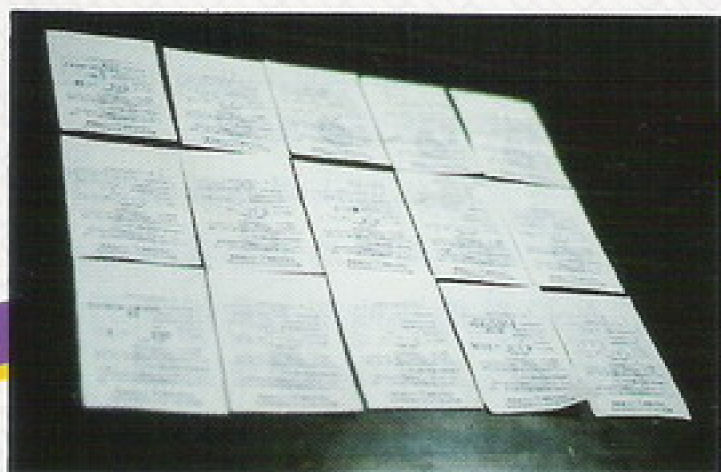
好啦！回答到這邊也已經差不多了。在此對各位讀者說聲抱歉！因為信件太多了，所以無法一一在本期雜誌上回答。所以如果來函詢問的問題很急的話，最好附上回郵，否則您的問題可能現在都已經排到兩、三期之後了，拜拜！

主編　陳道　上

讓年輕的心飛揚起來

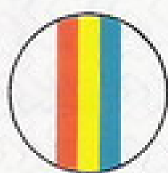
各位飛行模擬的發燒友們，讓您久等了！由軟體世界舉辦的捍衛雄鷹 3.0／納粹飛行祕史的抽獎活動，終於在大家的引頸企盼和熱列參與中圓滿結束了。這些日子裏，我們收到的信件如潮水一般地湧來，非常感謝大家熱情的支持，由此也證明捍衛雄鷹 3.0 和納粹飛行祕史的魅力旋風，確實銳不可當。

抽獎當天，我們特別邀請高雄市軟體協會理事長黃明仁先生，以及亞資科技公司總經理王俊華先生擔任抽獎人，藉由他們的幸運之手，我們抽出了以下共 215 名的中獎人：



◆ 15 名亞太航空展中獎名單

張莉英　高雄市苓雅區興中一路 208 號 5 樓之 2
唐自強　彰化縣田中鎮南路里中南路三段 355 號
張世賢　台中市北區 40406 忠明街 169 號 5 樓
魏嘉蔚　台北縣三重市重陽路一段 43 巷 4 號 1 樓
朱啓宏　高雄市前鎮區瑞誠街 25 號
顏志賢　台北市中山北路 2 段 112 號 11-4
曾慶偉　台北縣中和市仁愛街 36 巷 42 號 4 樓
黃庭頤　台北縣中和市中正路 1194 巷 9 號 2F
葉元鳴　花蓮縣玉里鎮莊敬路 35 號
史志俊　中壢市中華路一段 290 號
謝宗志　高雄市旗津區通山路 42 號
黃奕盛　高雄市楠梓區後昌路 1038 巷 12 弄 52 號
林綸秋　台南市東興路 141 號 4F 之一
許穎彰　台北縣板橋市中正路 25 巷 10 號 5F
蕭舜文　高雄市必信街 92 巷 5 號 2F



請亞太航空展中獎者，先克服飛機恐懼症，速速準備好你的包袱，讓我們明年一起翱翔在新加坡的天空！

◆200 名模型飛機中獎名單

陳鴻源	黄邑文	吳凱平	張王麟	李天祿
張志銘	何介庸	杜偉宇	胡曉楠	林言和
呂堅治	廖耿弘	蔡耀昌	詹益智	何偉彬
李慶宇	石俊明	張家銘	謝介淳	吳　明
王康台	李銘嘉	陳彥霖	陳志嘉	陳德政
許宏偉	何忠穎	翁智廷	魏嘉蔚	金琮凱
李政導	辈敏如	林正堯	薛景中	黄俊龍
施宏燦	鄒瑞明	陳信宏	陳振傑	邱國驊
陳台融	蔡明志	何明澤	鐘啓賢	呂正傑
曹建民	廖煥文	王崇維	賴伯承	郭皇佑
黄銘隆	林暐智	劉彥邦	林雁飛	周　壽
張耀仁	許富昌	王正宇	梁家豪	郭至宜
林育楨	李清泓	蔣季倫	方志遠	郭世傑
梁樂山	吳柏嶽	羅元聰	吳昭賢	胡修齊
呂哲明	賴維彬	葉孟勳	蔡復國	林弘昌
陳光耀	葉聖華	陳弘穎	謝尚勳	蕭博仁
許智傑	張竣傑	曾崇智	趙杰生	郭明翰
龔源霖	陳衍宏	蔡榮哲	郭士迪	張君平
參樹翔	張政賢	高孝玫	李東欣	林承忠
陳嘉文	林培琦	顏基成	陳威丞	呂奇峰
江明志	曾頎鈞	許光宇	林鈺棠	彭德新
吳淑卿	姚錫祥	陳俊文	徐嘉隆	湯怡祥
古小賢	雷振宇	李文國	李勃緯	張耀文
蘇文章	林良吉	陳文吉	江訓斌	孫育仁
曾宇濃	簡士峰	陳勝君	黄明賢	葉子禎
朱學安	錢仙祥	廖啓超	鄭景文	蔣明儒
唐鵬駿	林琮熙	戴爾維	徐肇奕	鄒啓民
蔡坤明	李文志	廖啓超	盧文宗	吳國銘
劉家睿	詹偉明	吳適旭	陳威宇	陳孟達
蔡欣栩	蘇永皓	林士峰	殷克承	劉學謙
謝明珍	鐘祥雲	蕭博仁	張道弘	高秉聖
魏兆嶽	金琮傑	蘇昱銓	黄崇杰	張熙堯
陳逸鴻	王　綱	李志偉	鐘政達	林俊成
蘇文彬	王聖中	周士哲	黄光正	吳奕慶
許欣煜	廖俊賢	謝衛華	江威德	古安中
張訓剛	林怡呈	愛用者	白如雄	張湘麟
劉孝忠	區志豪	黄右華	陳奕亨	賴俊宏
黄建翰	賴志偉	張集達	徐德怡	吳懷文
陳育杰	朱柏昌	劉孝忠	蒲福澤	呂季仲
林堅樂	謝宗志	鄭培仁	黄英華	張逸翔

如來金剛拳的傳奇

買「如來金剛拳傳奇」，送「楚漢之爭2」活動內幕揭露

20名測試小組人員：

盧文方	黃俊堯	謝利允	蔡耀男	程一成	許銘輝
蘇聞賓	鄭義秋	潘台生	陳大器	陳一光	劉易軍
江明峰	陳建忠	王啓漢	汪秀龍	秦關忠	吳敏雄

黃志嘉、黃福地

測試時間：

8 月 2 日下午2:00～5:00

測試地點：

軟體世界高雄總公司

測試心得：

動畫太棒了。戰鬥方式細膩、特殊、佈陣方面更是一個全新的感受！音樂方面較弱，配備太高、可能有很多人要望而興嘆了！

容易上手，剛入門者也很快的進入狀況，脫離戰棋模式，是個全新的戰略模式，與以往「楚漢之爭1」及「三國演義」有截然不同的感受。行軍方式特別，但太浪費時間了。

上述人員除參與楚漢之爭2上市前的測試之外，每人亦可獲得一套楚漢之爭2軟體乙套。

另 50 名抽中楚漢之爭2軟體者，名單公佈如下：

毛乙智	簡哲勇	楊朝祺	陳忠孝	陳南居	鄭年松
許銘全	謝承佑	陳楷升	許永富	許碩仁	林佳鋒
官有淵	陳俊安	王彥博	吳清華	林廷宜	王宇廷
吳永樹	紀志霖	林進坤	王永泰	謝聰哲	楊士賢
李永豐	陳漢鐘	蘇祐世	簡維明	陳宗賢	李進益
楊德銘	洪聖哲	鐘皓全	趙怡晴	林賢才	謝昌翰
林鎮寶	黃文中	黃信彰	蔡孟辰	李瑞裕	黃俊諺
許俊敏	鐘宇軒	許銘鋒	郭家瑋	汪金寶	吳政輝
王裕翔	邱俊雄				



產品目錄

策略 動作 智育 模擬 冒險 RPG 運動



動作

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
機動戰士 I	貴6	150	HC	
惡魔城	貴22	150	HCE	
大海盜	貴23	150	HCE	
鐵手戰神	貴42	80	HCE	
瘋狂大毀滅	貴45	80	HCE	
死亡之劍	貴47	80	HC	
風雲際會	貴52	150	HCE	
最後的忍者	貴59	150	HCE	
黑街風雲	貴63	80	HCE	
送報童	貴64	80	HCE	
4×4越野大賽車	貴76	80	HCE	
空降遊騎兵	貴89	80	HCE	
小敏立大功	貴119	80	HCE	
魔宮傳奇	貴125	80	HCE	
魔鬼訓練營	貴129	80	HCE	
閃電鋼球	貴143	150	HCE	
魔斧	貴156	150	HCE	
聖戰奇兵·動作版	貴163	150	HCE	
殺人執照	貴165	80	HC/E	另出EGA版
☆衝鋒飛車	貴172	150	HCE	
終極警探·電影版	貴174	150	HCE	
武道館	貴177	150	HCEV	
孤星異形 II	貴182	150	HCEV	
激流浪子	貴196	150	HCEV	
雲國小精靈	貴207	80	HCE	
☆油龍戲縫	貴229	150	HCEV	只適用AT
☆霹靂男兒	貴231	150	HCEV	
☆決戰俄羅斯	貴232	150	HV	只適用AT
十字逆襲	貴234	80	HCE	
☆魔點	貴235	150	HEV	
空戰奇兵	貴239	150	HCEV	
風神傳承	貴240	150	HCEV	
☆第六感生死關頭	貴242	80	HCEV	
烏龍吸血鬼	貴247	150	HCEV	只適用AT
街頭小霸王	貴251	150	HCE	適用1.2M軟碟
魔眼小精靈	貴252	150	HCE	適用1.2M軟碟
魔幻遊樂場	貴253	150	HCEV	
☆終極戰士 II	貴255	150	HCEV	適用1.2M硬碟
☆緝毒特勤組	貴257	150	EV	
☆小鬼當家	貴263	150	EV	
☆送報童 II	貴270	150	EV	只適用AT
☆帝國逆襲特別任務2	貴272	180	EV	適用AT需硬碟
長槍英雄	珍6	230	HC	
魔鬼戰警	珍10	230	HCE	
☆宇宙神風號	珍13	270	HCEV	
☆魔鬼剋星 II	珍26	270	HCEV	
☆賽車追逐戰	珍58	270	HCEV	
☆機動戰士 II	珍68	230	EV	只適用EGA/VGA
☆NEW星式七號	珍72	270	HCEV	
☆魔術彩球	珍77	230	HV	
☆夜班玩具廠	珍80	230	EV	只適用EGA/VGA
☆D計劃	珍132	230	HCEV	
☆超級星式九號	珍144	380	V	適用AT需硬碟



智育

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
魔法彈珠檯	貴10	80	HCE	
迷宮組曲	貴17	80	HC	
賭王鬥千王	貴18	80	HCE	
鑽石迷宮	貴31	80	HC	
深入虎穴	貴33	80	HCE	
俄羅斯方塊 I	貴37	80	HCE	
神奇王國	貴48	150	HC	
打磚塊	貴49	80	HCE	
洛城警騎	貴75	80	HCE	
決戰西洋棋	貴107	150	HCE	
水管狂想曲	貴166	80	HCE	
俄羅斯方塊 II	貴171	150	HCE	
☆粒子世界	貴203	80	CEV	只適用彩色
☆臉譜方塊一俄羅斯三代	貴215	150	HC/EV	EGA/VGA須配AT
☆撲克萬花筒	貴218	150	HCE	
石之道	貴228	150	HCE	
圍棋	貴246	150	HCEV	
☆連環泡	貴254	150	HCEV	
☆迷宮動動腦	貴262	80	HCEV	
☆樂透黃金夢	貴265	150	HCEV	
☆方塊ABC	貴266	150	HCEV	
☆明星撲克	珍23	230	HCEV	
炸彈小子	珍41	230	HCE	
☆四川省	珍46	270	HCEV	
☆決戰中國象棋	珍67	230	HCEV	
☆新陸軍棋	珍75	180	HCEV	
☆人生劇場	珍76	230	EV	只適用AT
☆上海 II	珍85	230	HCEV	只適用AT
☆陸軍棋	珍115	230	HCEV	
☆歡樂滿點	珍137	300	V	需硬碟
如來金剛拳	珍151	300	HV	
☆天才智多星	珍152	460	V	適用AT需硬碟
☆四川省 II	珍153	300	HV	只適用AT
☆橋藝大師	珍164	300	HEV	只適用AT



立體文字冒險

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
幻想空間 I	貴21	150	HCE	
宇宙傳奇 II（上下）	貴25	230	HC	
☆羅塞拉的冒險	珍3	460	HCE	
☆幻想空間 II	珍4	340	HCE	
☆警察故事 II	珍7	340	HCEV	
淘金熱	珍11	300	HCEV	
☆宇宙傳奇 III	珍15	340	HCEV	
☆幻想空間 III	珍30	420	HCEV	
☆英雄傳奇 I	珍36	500	HCEV	
☆代碼：冰人	珍47	460	HCE	
☆亞瑟王傳奇	珍51	500	HCEV	
☆英雄傳奇II一烈火神兵	珍86	420	HCE	只適用AT

產品目錄

冒險

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
瘋狂大樓	貴68	80	HCE	
黑暗金字塔	貴136	80	HCE	
地心探險	貴153	150	HC/E	另出EGA版
六角神兵	貴256	80	HCE	
※聖戰奇兵．冒險版	珍21	340	HCEV	
※紗之器	珍49	340	HCEV	
※未來戰爭	珍59	230	HCEV	
※小人物狂想曲	珍60	300	HCEV	
※猴島小英雄	珍69	420	HCEV	
※撥雲見日	珍78	340	HCEV	
※飛越杜鵑窩	珍82	420	V	適用VGA/MCGA
※城市獵人	珍91	500	V	只適用AT
親愛的，我被電視吸走了	珍93	420	HCEV	只適用硬碟
※國王密使V	珍94	580	E/V	只適用AT
※宇宙傳奇IV	珍96	380	V	只適用AT
※中國之心	珍108	500	V	適用AT需硬碟
※沙漠之蟲	珍112	420	HEV	
※星際密探	珍114	270	V	
※古堡禁地	珍118	300	EV	只適用硬碟
※新幻想空間I	珍122	300	V	只適用AT
※宇宙傳奇I	珍123	420	V	只適用AT
※童話仙境	珍125	300	EV	需配硬碟
※幻想空間V	珍127	580	V	適用AT需硬碟
※火星大懸案	珍130	460	V	適用AT需硬碟
※威利奇遇記	珍131	500	V	適用AT需硬碟
※警察故事III--陰謀	珍134	420	V	需用硬碟
※俠盜羅賓漢	珍142	500	V	適用AT需硬碟
※童話天地	珍146	380	V	適用AT需硬碟
※艾薇拉II	珍147	300	V	適用AT需硬碟
※小人物狂想曲II	珍150	380	V	適用AT需硬碟
※如來金剛拳傳奇	珍151	300	HV	只適用AT
※拯救鯨魚王	珍155	420	EV	適用AT需硬碟
※猴島小英雄II里察克的復仇	珍156	460	V	適用AT需硬碟
※星際爭霸戰	珍161	420	EV	適用AT需硬碟
※意外的訪客	珍162	540	EV	適用AT需硬碟
※天際寒星－義無反顧	珍163	340	EV	適用AT需硬碟
※亞特蘭提斯之謎	珍166	460	V	適用AT需硬碟

模擬（其他）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
醫生也瘋狂	珍8	230	HC	
※上帝也抓狂	珍37	180	HCE	
※醫生也瘋狂II	珍100	270	EV	1部1.2M軟碟
※築城大師	珍116	270	HCEV	
※無敵飛狼2000	珍139	340	V	適用AT需硬碟
※空中英雄．長空會戰	珍143	270	HCEV	適用AT及XT
※納粹飛行祕史	珍149	380	EV	只適用AT
※文明霸業	珍157	420	EV	適用AT及XT
※捍衛雄鷹3.0	珍159	500	V	適用AT需硬碟

動作模擬

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
火狐狸II	貴55	80	HC/E	另出EGA版
※銀河飛將．祕密任務I	貴238	80	EV	配合珍71使用
※銀河飛將．祕密任務II	貴248	150	EV	配合珍71使用
※銀河飛將II資料片特別任務	貴269	180	EV	適用AT需硬碟
※銀河飛將	珍71	340	EV	只適用AT
※銀河飛將II	珍124	580	EV	須配AT

動作冒險

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
※黑武士	貴264	150	HCEV	
太空捕快	珍14	270	HCE	

模擬（飛機）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
捍衛雄鷹	貴28	80	HCE	
空中英雄	貴38	80	HCE	
海靈鷹戰鬥機	貴51	150	HCE	
俯衝轟炸機	貴92	80	HCE	
飛向北越	貴109	80	HC/E	另出EGA版
藍天使飛行特技小組	貴191	80	H/CE	另出CGA/EGA版
※沙漠風暴	貴258	80	HCEV	配合F15 II使用
F-19隱形戰鬥機	珍5	260	HCEV	
※F-15鷹式戰鬥機II	珍22	180	HCEV	
※A-10坦克殺手	珍28	270	HCEV	
噴射戰鬥機	珍33	230	HCE	
戰鬥轟炸機	珍42	270	HCEV	
※SU-25戰鬥機	珍73	230	HCEV	
※藍十字勳章	珍79	300	HCEV	
※紅爵士	珍89	300	V	只適用AT
※A-6入侵者	珍95	300	HCEV	1部1.2M軟碟
※F14雄貓式戰鬥機	珍111	230	EV	適用1.2M軟碟
※新A-10坦克殺手	珍119	300	HCEV	只適用AT
※F117A夜鷹隱形戰鬥機	珍133	290	V	只適用AT
※空中英雄長空會戰	珍143	270	HCEV	
※納粹飛行祕史	珍149	380	EV	

模擬（汽車）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
名車大賽I	貴19	80	HC/E	另出EGA版
GP大賽車	貴85	80	HC/E	另出EGA版
名車大賽II	貴121	150	HCE	
名車大賽II資料片	貴121	150	HCE	配合名車II
城市大賽車	貴154	80	HC	
※風馳電掣	貴188	150	HCEV	
特技飛車	貴195	80	HCEV	
※名車大賽III資料片	貴259	80	EV	配合名車III
※名車大賽III	珍70	230	EV	
※挑戰極速	珍113	300	EV	只適用AT

模擬（潛艇）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
紅色十月號	貴39	80	HC	
※688攻擊潛艇	珍16	180	HCEV	
※紅色風暴	珍24	230	HCE	
※死亡潛航II	珍65	270	HCEV	
※U式海狼潛艇	珍83	230	HCEV	

產品目錄

模擬(機車)

模擬(直升機)

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
無敵飛狼	賁1	150	HCE	
戰斧	賁32	80	HC	
☆百戰鐵翼	珍52	180	HCEV	
☆無敵飛狼 2000	珍139	340	V	適用AT/需硬碟

模擬(其他艦艇)

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
風雲戰艦	賁61	80	HCE	
火爆魚雷艇	賁103	80	HC	
☆砲艇	賁198	150	HCEV	

運動

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
天生好手	賁5	80	HC	
燃燒的野球 I	賁14	80	HCE	
野外籃球	賁15	80	HC	
加州運動會 I	賁27	80	HCE	
野外棒球	賁73	80	HC	
漢城奧運(上下)	賁80	300	HCEV	
最後挑戰	賁82	80	HCE	
撞球大賽	賁98	80	HCE	
籃球1對1	賁102	150	HCE	
強棒再出擊	賁104	150	HCE	
☆海灘排球王	賁123	150	HCE	
迷你高爾夫	賁124	80	HCE	
職業網球大賽	賁189	180	HC/E	另出EGA版
☆雪國狄斯奈	賁197	150	HCE	
☆PGA職業高爾夫巡迴賽	賁223	150	HCE	
立體花式撞球	賁224	80	HCE	
NBA大賽	賁230	150	V	只適用VGA
加州運動會 II	賁243	150	HCEV	只適用AT
趣味高爾夫	賁249	150	EV	只適用EGA/VGA
☆雪山競技	賁267	150	EV	只適用AT286
☆火爆鋼球	賁268	150	EV	只適用286/386
☆燃燒的野球 II	珍35	230	HCE	
☆金牌拳王	珍50	230	HCE	
☆名流高爾夫	珍104	300	V	適用AT及硬碟
☆明星職棒	珍126	230	EV	適用AT需硬碟
☆職業網球大賽 2	珍135	230	HCEV	
☆囂張拳王	珍136	270	HCEV	
☆天生好手 II	珍141	230	EV	

模擬(坦克)

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
重金屬坦克	賁126	80	HCEV	
火戰車	賁131	150	HCE	
裝甲雄獅	珍38	290	HCEV	

動作角色扮演

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
幽城寶藏	賁133	150	HCE	
預言奇兵	賁139	150	HCE	
☆風行者	珍31	230	HCEV	
☆魔界歷險	珍48	340	E	只適用AT
☆神劍封魔	珍84	230	HCEV	

角色扮演

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
忍者傳奇	賁30	150	HC	
歐洲公路戰	賁43	80	HC	
影之門	賁65	150	HC	
飛輪武士(上下)	賁95	150	HCEV	
冰城傳奇 II	賁105	150	HCE	
喋血艦長	賁106	150	HCE	
鐵甲爭霸戰	賁108	150	HCEV	
☆國王傳奇	賁113	80	HCEV	
泰坦風雲	賁186	150	HCE	
御封戰將	賁226	150	HCEV	
浩劫餘生	賁244	150	EV	只適用EGA/VGA
復國恩仇錄	賁261	180	HCE	
未來之魔法	珍2	180	HCE	
光芒之池	珍9	230	HCE	
魔法門 II	珍17	230	HCE	
多之魔	珍18	230	HCE	
青色枷的詛咒	珍20	270	HCE	
銀河英雄	珍27	180	HCE	
☆克萊恩英豪	珍40	270	HCE	
☆創世紀 VI	珍44	380	HCEV	
武士傳說	珍45	340	HCE	
☆銀色匕首之謎	珍56	180	HCE	
火龍之戰	珍66	180	HCE	
☆拯救地球	珍74	230	HCEV	
☆洪荒帝國	珍81	230	EV	1部1.2M軟碟
☆神州八劍	珍92	230	HEV	只適用AT
☆魔戒少年	珍97	300	HCEV	
☆幽靈騎士	珍101	180	HCE	
☆火星之旅	珍105	300	EV	配合AT及硬碟
☆妙賊奇弗	珍106	230	HCEV	
☆魔眼殺機	珍109	300	HCEV	
☆冰城傳奇 III	珍117	230	HCE	
魔獸紀元	珍120	340	HCE	
☆鐵血傭兵	珍128	270	EV	
☆吞食天地－三國外傳	珍129	340	HEV	
☆聖域傳說	珍138	340	V	另出單色版
☆魔法門 III	珍140	380	HEV	配合AT
☆異域之門	珍145	230	HCEV	
☆幻影法師	珍148	230	HCEV	適用AT需硬碟
☆地下創世紀：冥河深淵	珍158	500	V	需硬碟
☆創世紀 VII－黑月之門	珍160	540	V	需硬碟
☆黑暗之池	珍166	340	EV	適用AT需硬碟
☆魔水晶	珍167	340	HCEV	只適用AT

產品目錄

策略

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
眼鏡蛇計劃	貴46	80	HC	
聖女貞德	貴135	150	HC	
核戰狂人夢	貴205	150	HCEV	
行星末日戰記	貴219	150	HCE	只適用硬碟
模擬城市地形編修程式	貴220	150	HCE	
☆楚漢之爭	貴233	150	HCV	
☆蓋世龍王	貴245	150	HCEV	只適用AT
模擬城市	珍29	180	HCE	
☆凱撒大帝	珍57	230	EV	只適用EGA/VGA
長槍之役	珍64	180	HCE	
鐵路大亨	珍87	290	HCEV	
☆全球戰略	珍88	180	E	只適用EGA/VGA
☆三國演義	珍98	300	HE	只適用AT
銀河帝國傳	珍103	300	HEV	
銀河風暴	珍110	180	HCE	

香港地區價目表

項目	售價
貴族版單片	HK$ 30
貴族版雙片	HK$ 50
珍藏版雙片	HK$ 65
珍藏版3片	HK$ 80
珍藏版4片	HK$ 95
珍藏版5片	HK$ 110
珍藏版6片	HK$ 120
珍藏版7片	HK$ 130
珍藏版8片	HK$ 140
珍藏版9片	HK$ 150
珍藏版10片	HK$ 160
三片大包裝	HK$ 110
軟體世界雜誌	HK$ 30
魔奇音效卡	HK$ 550

其他

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
核子防衛戰	貴13	80	HC	
飛狼突擊II	貴16	80	HC	
摩登時代	貴67	80	HCE	
☆水果盤	貴162	80	H	只適用單色
☆激戰M星雲	貴227	150	HCEV	
☆麻雀學園	貴236	150	HV	
飛狼突擊隊	貴260	150	HCE	
☆立體西洋棋II	貴271	150	EV	
摩登原始人趣味大競賽	珍19	270	HCE	
☆飛龍騎士	珍53	270	HCEV	
光速先鋒	珍90	230	HCEV	只適用AT
☆賭城大觀	珍99	300	HCEV	
☆快快樂樂學打字	珍107	230	HCEV	配合硬碟使用
DELUXE PAINT II Enhanced		2500	HCEV	需硬碟



第40期冥河深淵走N回中獎名單

閒閒傷腦筋

張勝雄（基隆市）　吳宗儒（高雄市）　劉　澤（台中市）
葛浩淵（高雄市）　謝承和（彰化縣）　胡榮芳（桃園縣）
龔甚恩（台北市）　黃樂蘭（台北縣）　曾士軒（桃園縣）
林文瑞（苗栗市）

以上中獎者各得價值500元以內的遊戲（不限套數，但不可超過500元），請在9月25日之前將您所選擇的遊戲告之本社。

前期雜誌要目

收據號碼：
局號：

郵政劃撥儲金存款單

帳號 4 0 4 2 3 7 4 0

收款人 戶名 謝明奇

新臺幣：(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

寄款人 姓名 住址 電話 (郵遞區號)

經辦局收款戳　郵局收款戳

主管：　經辦員：

千佰拾萬千佰拾元

經辦局號　帳號　日期　存款金額　登帳編號　工作站號

本聯由劃撥中心存查

郵政劃撥儲金存款通知單

帳號 4 0 4 2 3 7 4 0　帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。

收款人 戶名 謝明奇

新臺幣：(請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字)

寄款人 姓名 住址 電話 (郵遞區號)

經辦局收款戳

主管：　經辦員：

千佰拾萬千佰拾元

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

⊙存款後由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用。
⊙帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

劃撥請注意

凡訂閱雜誌者，如優惠期限已過或單據爲未調價之金額，請您以調價後的金額劃撥。

郵購過期雜誌者（非當月出刊之期數），請於劃撥時自動加足基本回郵費用，每本 NT 20元。兩本以上者請加基本郵資 NT 40元，不足者另行通知。

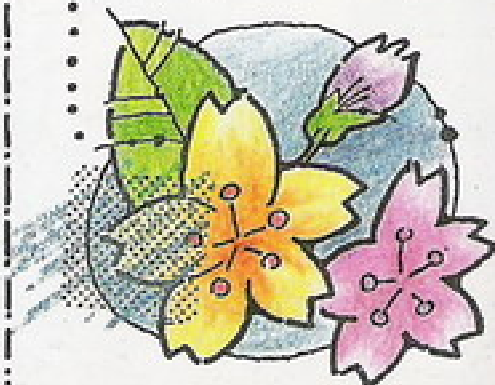
雜誌 1～8、11、12、14、15、16期皆已無存貨，絕版遊戲請另行查詢。

磁片維修者，請將磁片以最輕巧的硬盒或硬紙版妥善包裝，以免折損。如有不當包裝導致磁片受損，本公司概不負責。維修磁片 3片以下掛號費40元， 3片以上掛號費59元，維修工本費每片10元整，若是磁片已無法再使用須更新者，每片30元整。

以上一律以劃撥方式，請您務必將大名及詳細的地址（縣市區域儘量不要縮寫），請附聯絡電話。

若新買產品中少了遊戲本身所須配件，請將原產品拿回原購買之經銷商兌換。

PS一 吞食天地遊戲本身並無另附地圖，須從遊戲檔案中查詢。



請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年 6 期430元　□一年12期860元

自____年____月號至____年____月號止

□新訂戶　□續訂戶（訂戶編號____）

年齡____　職業____　電話____

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲　□魔奇音效卡　□過期雜誌

產品名稱____

數量____　總金額____

三、本人欲維修遊戲磁片

維修數量____片

維修費____＋郵資____＝總金額____

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項爲限。

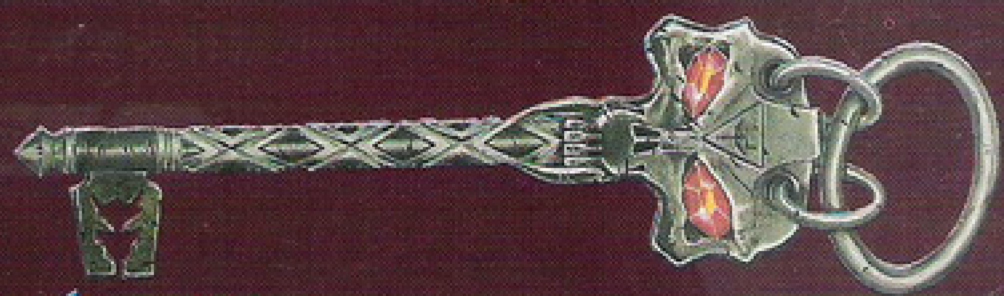
否則應請換單另填。



冥河深淵

在八層的冥河深淵中你是否已走得暈頭轉向？
重重強敵環伺下，是否你已救出男爵的女兒？
打敗魔王所需的八大神器是否你已搜集到手？

只要擁有地下創世紀：冥河深淵攻略單行本，所有問題都將迎刃而解，因為在軟體世界雜誌精心製作的攻略本內，包含有八層地下迷宮的詳細地圖，記載了每一塊符石的詳細座標，魔法卷軸的詳細地點，還有神妙的八大神器取得方法，唯有軟體世界雜誌的攻略本，才能帶領您一覽幽暗陰沉的冥河深淵。



創世紀7—黑月之門 特別篇

★將守護神封閉在黑月之門後，是否有意猶未盡的感覺呢？

★軟體世界為了彌補您的遺珠之憾，特推出創世紀7—黑月之門特別篇，主線任務以外還有各種大小不同的非主線任務，您是否已一一完成了呢？

Britannia大陸隱藏了無限的秘密，打敗守護神不是唯一的目的，許許多多的謎題將由黑月之門特別篇帶領您一一解開！

★請注意！軟體世界隨時發佈的秘密！
黑月之門特別篇！
攻略本者，即可獲得史上最強的—
★注意！凡是擁有創世紀7—黑月之門

ORIGIN
We create worlds.



軟體世界

創世紀 7

限量發行

攻略單行本問市

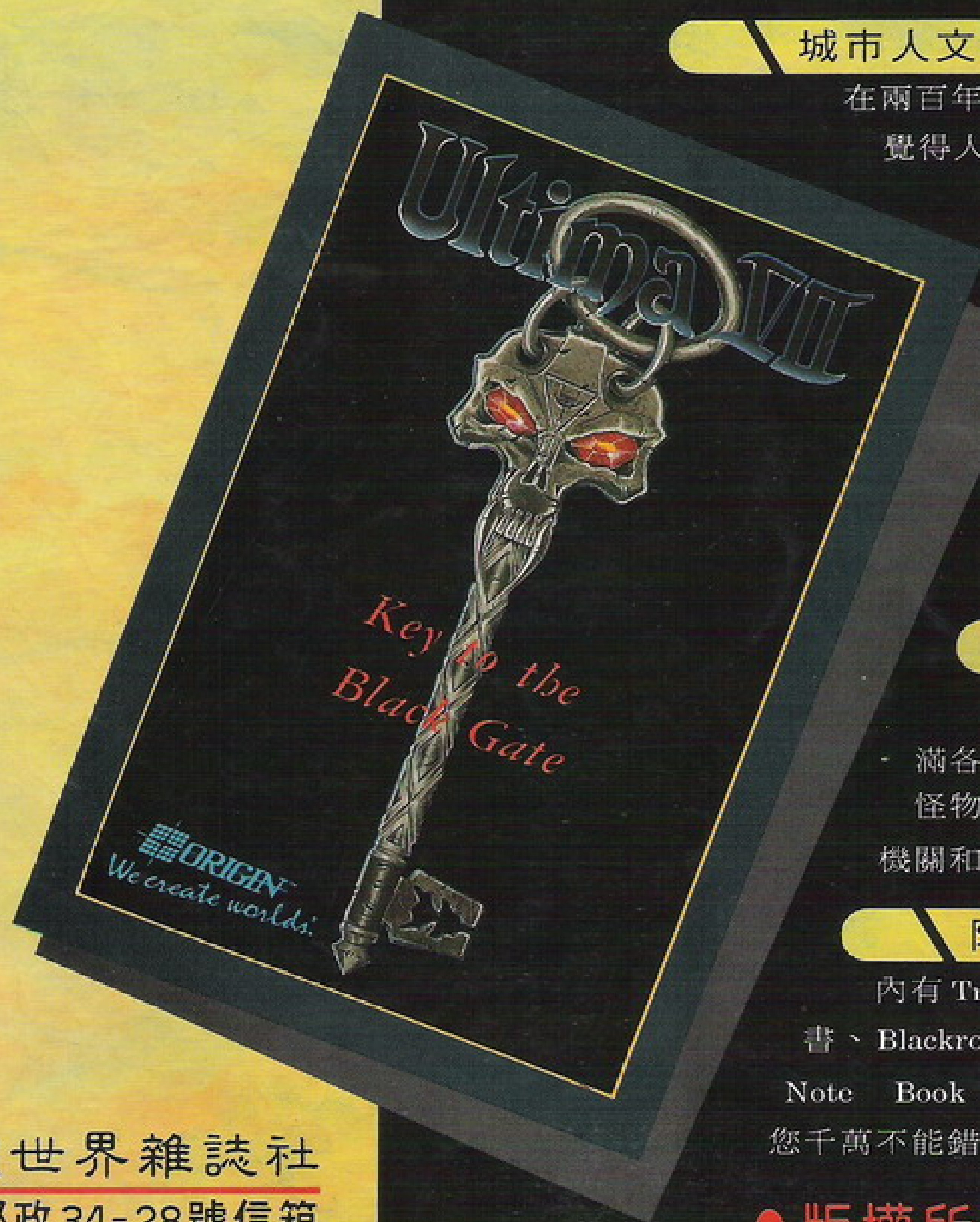
RPG的藝術精品創世紀 7 －黑月之門已經出版一段時日了，各位玩家在面對如此龐大的遊戲時，是否覺得需要一本完整的攻略來助您完成遊戲中難解的謎題、打擊強悍的怪物及尋找令人垂涎的寶藏；軟體世界雜誌即將推出的創世紀7－黑月之門攻略本包括以下所有優點。內容包括：

新手上機篇

專爲第一次接觸創世紀系列的新手設計，告訴您任務大要，如何尋找同件、魔法與武器介紹等重要資料。

城市人文介紹

在兩百年重從回到Britannia是否覺得人事全非呢？詳細的地圖與精闢的文字可助您重新了解Britannia大陸的變革。



完全攻略

以最詳細的步驟帶領您抽絲剝繭地找出守護神的陰謀。

地下城攻略

Britannia的地下城充滿各類詭異的機關與難纏的怪物，詳盡的地圖能讓您在機關和傳送點間來去自如。

附錄

內有Trinsic市長問答、武器之書、Blackrock實驗報告。Alanger's Note Book與各類物品價格比較，您千萬不能錯過！

軟體世界雜誌社

高雄郵政34-28號信箱